

それぞれの人にそれぞれの時を...

月刊エヌジー

情熱増幅号

namco  
COMMUNITY  
MAGAZINE

(巻頭特集)

# WHAT'S NAMCO?

青春—自由な路を燃えつきろ!!

知力派? 体力派? 君のゲーマー度チェック

ゲームはボクらの生活空間だ!!

namcot ●ファイナルラップ  
●三国志—中原の覇者—  
●ドラゴンスピリット他  
arcade ●メルヘンメイズ

まぶしいぜ! この野郎。

8 AUGUST





## MONTHLY WORDS



まぶしいぜ!  
この野郎

〈表紙の言葉〉

まぶしいぜ! この野郎——まぶしいという事は、光が強すぎて、とても眼などを開けていられない状態だ。何か作業をするにあたっては不都合だと思う。ところが逆にこの言葉はなぜか快感を覚えている。確かに夏の暑い日、外を歩いていると汗がたらだら流れるが、直射日光を受けると不思議な快感がある。苦しいけれど、気持ちがいいのだ。

人間にも、これと同じまぶしい季節がある。今月のWHAT'S NAMCO? でもとりあげている青春だ。確かに本人達なりにかなり厳しい。そして、最も豊かな時期だと思えるのだ。君はこの豊かさの中でどんな夢を見ているのだろうか。少なくとも、いい大学へ行つて、いい会社に入っているという事は言わないでほしい。現実的に見て、まずどう考へても、挫折するだらうなつて位の夢を持ってもいいんじゃないだろうか。あまり人がやりそうもないから、簡単にできそうもない事だからこそ何十年の人生を賭けてみる価値もあると思うのだ。大丈夫、まだ若いんだから、しくじってもやり直しはできる。宇宙飛行士、ミュージ

シャン、マンガ家。いいじゃないか。こういう仕事につこうとするための努力がいつたつたら、それは大変な労力と時間があると思う。だからこそ、たとえ失敗してもそこで得られる物は大きいんじゃないだろうか。平均点ばかり狙った青春時代なんて終るのも早いし、つまらない。青春を有意義に自信をもって生きてやるやつが、まぶしいんだ。

さて、僕達のナムコも今、まぶしさを増そうと試行錯誤している。ナムコは、ずっと青春時代をすごしたと考へているからこの作業は終らない。必ずもつといい物があると思

## THE SPECIAL

# WHAT'S NAMCO?

—青春—

フリーウェイ

自由な路を燃えつきろ!! — 3

## GAME INFORMATION

知力派? 君のゲーマー度チェック — 6

センスの光る自分であるために  
性格に合ったゲームを選びたい — 8

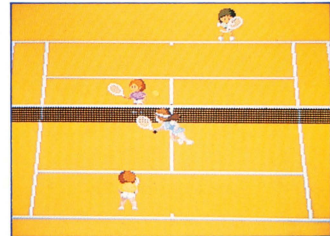
①ゲームライフのすすめ  
ゲームは僕の生活空間だ!! — 19

## namcot

- ファイナルラップ
- 三国志—中原の覇者—
- プロテニス—ワールドコート
- ドラゴンスピリット
- プロ野球ファミリースタジアム 87
- ナムコクラシック

## ARCADE

- メルヘンメイズ
- ヒルトンインターナショナル



## ENTERTAINMENT

ラジアメ通信 — 11

# 元気新聞

●ベラボーマン特集 — 12

●雑貨屋 — 15

チャレンジマン'88 — 16

ロケーションネットワーク — 24

## TOPICS

ナムコットゲームアラモードVol.2 — 11

## VOICE OF PLAY

河野名人 — 27

## NG入手方法

NG発行日は毎月25日。(これからは守ります) 全国のナムコ直営店が玩具店等で入手してください。郵送申し込みの場合は、郵便番号、住所、氏名を明記の上、200円分の切手を同封して、〒146 東京都大田区多摩川 2-8-5 (株)ナムコ NG編集室「NGO」月号お届け係までヨロシク。

STAFF:Editor in chief 蝦名規功 Editorial Director 北原香里 Editor 杉本郁子・

星野憲由 Layout 高島千恵・望月晴代 Photographer 水野佳昭 Cover Illustration

篠崎雄一郎・横岡匠 Illustration 石倉淳一 Assistant Editor 森 芳子



# WHAT'S



ハート・ブレイク緊急報告

フリーウェイ

## 自由な路を燃えつきろ!!

# NAMCO?



NGのスタッフのほとんどは、三十路にさしかからんとしています。それは、本当にあっという間にここまで来てしまったという感じです。俗に、我々の世代を指して“乗り遅れ世代”と呼ぶ声もあるようです。学生運動、ビートルズといった社会的現象に乗り遅れた、という意味らしいのですが、そのことに対して悔しさも、こだわりも持っていません。

なぜなら、人の引いてくれたレールの上を走るよりも、自らの手で引いたレールの方が、何十倍も素晴らしいことを知っているからです。WHAT'S NAMCO? 今回は『青春』について考えてみました。たった一度の掛替えのない時だからこそ、大切にしてほしい。そんな思いを込めて、キミ達に贈ります。



# WHAT'S NAMCO?

から、フリーウェイを選ん  
感はいつの時代も同じもの

## 自分とのかつとうが 青春の思い出を創る

青春○○○、○○○青春と、青春が  
タイトルになった映画や小説、歌な  
どは、ざっと思い出してみても、か  
なりの数になります。

身近なテーマということが、多くの  
人に共感を与えているのでしょう。  
誰でもが、一度は必ず通る路なので  
すから。

その、創られたストーリーの中に登  
場する主人公達は、日常非常に良く  
泣いたり、笑ったり、怒ったりしま  
す。さらに、必ずといっていいほど  
悩みを抱えているのです。人それぞ  
れ顔が違っているように、悩む内容  
も違っているのですが、それを自  
分の力で消化することによって、大  
きく成長して行くといったストーリ  
ーは類似しているようです。何より  
忘れてならないのは、これらの主人  
公達は、遊び心を持っているとい  
うことです。

遊び心——考えようによっては、か  
なり難しいテーマにもなり得ますが、  
ここでは、自由な発想、束縛されな  
い心ぐらいの解釈にして置きましょう。  
自分がHAPPYになるために  
大いに苦悩する若者達です。

現実にも、青春期にいる人達は、よ  
く悩みます。そして、感情をストレ  
ートに表に吐き出していきます。それ  
を無鉄砲と評価されてしまう時もあり  
ますが、無鉄砲、結構じゃないで  
すか。

若いうちから妙に悟りきった、頭で  
っかちの人間になるよりも、伸び伸

びとした、多少非常識なぐらいの若  
者の方が、ずっと輝いて見えます。  
何度が挫折感を味わうことにより、  
一回りも二回りも大きくなってい  
てください。

では、大人になるってどういうこと  
なのでしょう。

それは、二つの顔を上手に使い分け  
ることでしょう。社会という、とで  
かい交際を、できうる限り円滑にし  
て、居心地良くするために持つ二つ  
の顔のことです。

ある意味では、とても大切なことで  
しょう。しかしまた、ある意味にお  
いては、寂しい限りです。

二つの顔を使い分けて出来あがった  
人間関係の中に、首までどっぷりと  
つかって、本当に楽しんでいるので  
しょうか。

## 遊びは最も大切な 精神のカタルシス

若い時の友達は一生の宝とも言いま  
す。それは、損得の掛値なしの友情  
だからです。本当の自分をさらけ出  
して芽生えたものだからなのです。  
一緒に心おきなく遊び合った仲間だ  
からです。

青春という言葉に耳にした時に、ま  
ず最初に浮かんでくるのは、友人の  
顔でしょう。楽しかった思い出も、  
ホロ苦しい思い出も、一人で描かれた  
ものではありません。

時には、顔から火が出るぐらい恥ず  
かしい思い出でしょう。またお  
腹の皮がよじれるほど、笑い転げた  
時もあったでしょう。

それらの一つ一つが、遺産となって





# 青春——今を大切に走りたい だ。後もどり出来ないスリル

思い出の中に残っています。

今、まさにそんな青春期にあたるキミ達です。時間を大切にしてください。それは再び戻ることのない時でもあります。

今を楽しんでいるでしょうか？ 今しか出来ない楽しみを見つけたでしょうか？

真剣に打ち込める何かを見つけ、それに突き進めるのは、今しかないのです。

幸いなことに、この本を読んでくださっている皆さんは、遊び心を大切にしてくれています。そして、自由な発想でクリエイティブしています。

それは、我々には想像もつかないような、突飛なものでもあります。情報伝達の動具としての働きしか持たなかった、小さなプラスチックの箱に生命を吹き込んだのも、キミ達の世代です。

めまぐるしく変わりうる時代を、一早くキャッチし、消化してしまうのもしかり。

順応性の早さでは、群をぬく強さを兼ねそえています。

遊びの中から多くを学んでください。そして、今時の子供として、大手を振って歩き出しましょう。

## ●●●●●●●●●● '88年、未来闘争への 大いなる野望を持って

ただ一つ言っておきたいことは、大人になりすぎるな。それだけです。早い時期から二つの顔を使い分けるような、そんな人になってほしくない。

自分自身をコントロールする能力が

身に付いてないうちから、心の中にまで化粧をしてしまったのでは、せっかくの時を失ってしまいます。

青春時代の思い出が、屈折したつまらないものと化してしまうでしょう。自分自身のいわゆる青春時代を振り返った時に、喜怒哀楽の激しさからくる失敗は多々ありました。そのことによって墓穴を掘ったことも……。

しかし、今になって、「あの時はああしておけばよかった……」。なんて反省はしたこともないし、ましてや後悔なんて……。喜怒哀楽をストレートに表に出せることは素晴らしいことだからです。

本音と対外的の両方の顔をもつことを余儀なくされた今では、もうできない思い出です。

現代の大人達は無表情です。感情をセーブすることに慣れきってしまい常に自我を隠しておいています。

メイクアップをほどこした自分を、本来の姿と錯覚してしまっているのでしょうか。そして口々に、昔は良かったとつぶやきます。その、良かった時代を維持できなかった愚かさから逃避ばかりしているようです。

もうじき、新しい世紀が生まれます。その時、社会の下真中にいるのはキミ達です。現在のようなアンニュイな時代をすて、遊び心のある社会を創り上げていくください。

そのためにも、成長と引き代えに大切な心を社会に売り渡さないでほしいものです。

1980年代も終わりに近付きつつある現在。ナイーブなハートが見直されつつあります。夢や希望といった言葉が輝き始めました。



考

ゲームDEゲーム

# 知力派?体力派? 君のゲーマー度チェック

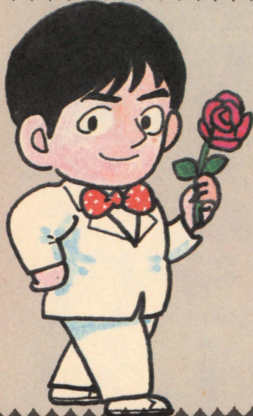


ゲーム好きの才人、奇人、みいんな寄っといで。  
NG独立研究班によるゲーマー分析チェックの  
大公開だ! 当たるもはっけ、当たらぬもはっ  
け。君のゲーマー因子に新しい部分を見いだし  
てくれ!!



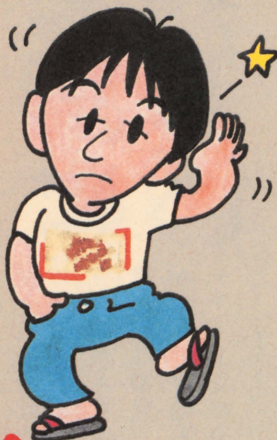
## ●作戦を立てさせたら僕だね!●

まあ、シミュレーションゲームが僕の専門という事になりますかね。まあ、作戦の立て方が勝負になりますね、何にポイント置いて、どう攻めるか。平い視野と才覚が要求されるんです。それを自分の力で押さえ込めるんですから、この優越感は素晴らしいですね。熱い想いを心に秘め、冷静沈着にゲームを進めるボーカフェイス。アダルトな気分でサラリと決めてほしいですね。



## ●何もできないんだけど…●

ゲームは好きですよ。別にこれといって自信のある物はないし、みんなにもうまいなんて言われた事なんかないけど…いいじゃない、僕、ゲーム好きだもん。そんな難しいことなんか考えないよ。だってその方がゲームやっている時、楽しいもん。違うかな? その瞬間その瞬間が、うーんと楽しければ、それが一番なんじゃ。いかな。まあ、難しいことはよくわからないけど…



次のページは、  
性格診断ゲーム  
だよー!



## ●根性一つが財産です!●

確かに自分はヘタです。しかし自分は、ゲームをやる回数をこなし、人並みに追いつくのです。学習効果が自分のゲームの命です。どんなタイプのゲームでもこなしますが、やはりアドベンチャータイプが一番ですね。例えばゲームであれ、男が一度始めたからは、極めるまでやらなくてはならないんだ。それにこの極める時こそ、自分にはモータリな感動がやってくるんだ。

## ●反射神経なら俺におまかせ!●

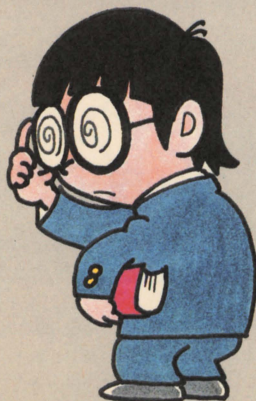
ボタンを押す速さとこの反応の速さだぜ! ゲームは反射神経が命だよ。ロールプレイングやシミュレーションなんてえのが最近、はやってるようだけどよお、やっぱりゲームはシューティングとアクションだよなあ? テレビゲームの元祖だぜ! あの緊迫感と迫力。プレイ中、一瞬たりとも気をぬけないあの感覚が、俺の野性の血を刺激してくれちゃうんだなあ!



## 君のまわりのこんなゲーマー 例えば例えば…

## ●データの蓄積ならバッチリさ!●

私は、アドベンチャーゲームになるとちよつとうるさいですよ。流れ出て止まらないようなデータを確実に頭の中にインプット。そして天性のヒラメキを加えてヒントがヒントを呼ぶこの感覚。ドキドキしちゃいますよね。私はこういった臨機応変に頭の中を刺激するゲームが好きですね。シミュレーションゲームのスローな感覚よりも、アドベンチャーゲームのスピーディーさですよ。



## ●ゲームセンスなら負けたくない!●

ゲームは楽しい! 何をやっても楽しい! 僕の場合、ゲームはセンスでやるもんだと思うな。ほら、コンピューターには何かボタンみたいのがあるじゃん。あれがつかめるとだいたい流れがわかるから、どのゲームをやらせてもまあまあ合格点は取っちゃうよ。どちらかっていうとシューティングゲームが得意な方かな。すごく得意ってわけじゃないけどね。



もつとステキにゲームライフ

# センスの光る自分であるために 性格に合ったゲームを選びたい

ゲーム・マニアのキミにとって、待ちに待った夏休みがやって来た。開放的な気分ゲームをすれば、それなりに成果もあがるというもの……。ナムコからも新機種のゲームが目白押しこの夏!!「これから始めようかな?」と悩んでいるキミ、まずはチャートを参考にして選んでみてはどうか?

## チエツク

キミは、どのゲームと相性がいいかな? それぞれの質問に答えて、該当する方向へ進んでみよう。自分のタイプをしっかりと把握できるゾ!!

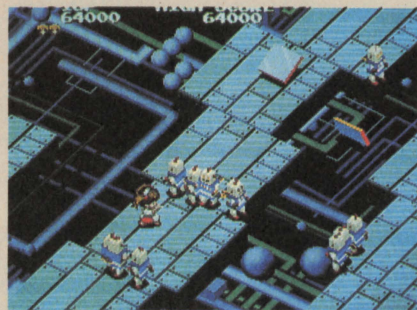
START



ナムコクラシックのグリーンでゴルフを楽しんでいるキミ。キミの打ったボールはどうなっただろう。バンカーへ落ちてしまったと思う人はaへ。風に乗ろうまくバンカーをそれたと思う人はbへ進め!!



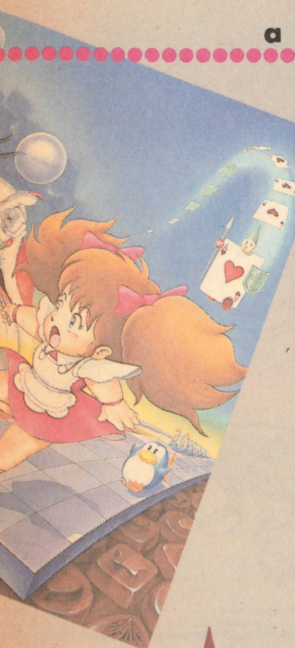
この絵を見て、印象は? どちらにもあてはまらない人は、近い方を選ぶこと。怪獣→a。大きな木→bへ、それぞれ進みこと。



トラップの兵隊に囲まれてしまったアリスちゃん。危機一髪!! さて、キミがもしこんな場面に追い込まれたら、どんな行動をとるかな? 直感で答えてくれたまえ。強引に前へ進む、ならaへ。ともかく怖いので、敵の言いなりになる、ならbへ。

6

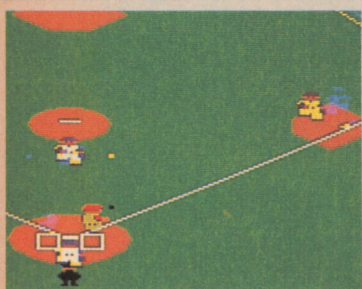
P10の6番がキミの定位置だ!!





1

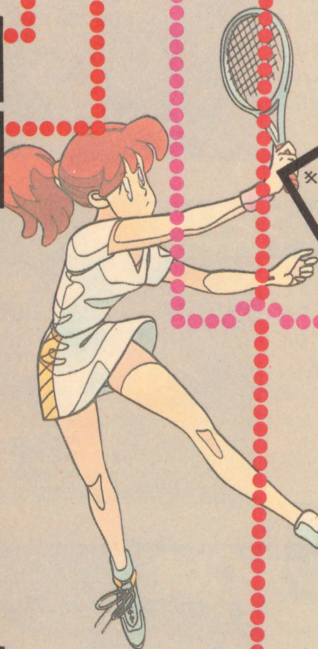
「われ天に誓う。われら生まれた日は違えども、死す時は、同じ日、同じ時を願わん」——三国志の有名な言葉で、これを『桃園の誓い』という。この『桃園』という文字からキミが連想するものは何かな? 「もちろん三国志」という人は次ページの1へ。「中華屋さんが何かの屋号かと思った」という人はaへそれぞれ進みなさい。



プロ野球ファミリースタジアム87の開幕だ!! さて、バッターの運命は? ライト前ヒットで一塁セーフだと思ふ人は②へ。塁で刺されアウトだと思ふ人は③へ。

2

3



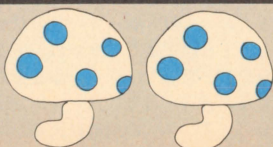
キミはテニスチームの監督だ。ここにキミの指導を待っている2つのチームがある。①ねこいらず&ちなちゃん(向かって左) ②まけろう&えっちゃん。さて、どっちを選ぶ? ①はaへ。②は次ページの2へ進め。

2

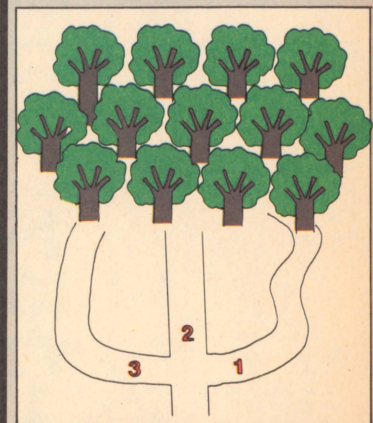
4

5

不思議の国に生えている2本のキノコをそれぞれ、赤と黄色にぬる場合、向かって左側のキノコは何色にする? 赤は④へ。黄色は⑤へ。



メルヘンメイズの不思議の国へ迷い込んだキミの前へ、3本の道が広がっている。①の道はお菓子の国。②の道は機械の国。そして③の道は女王の元へ、それぞれつながっている。さて、キミならどれを選ぶかな。①→a ②→b ③→cへ。



b

c

この写真を見て、キミはどう思ったかな? これも直感で答えてくれ。「怖い、恐ろしい、と思った人はaへ。Pの間からはみ出ているシッポがオッシャレーで何だか憎めない、と思った人はbへ。



# DRAGON SPIRIT

三国志—中原の覇者—には200余名の武将が登場するが、その中でも大きく文武(学芸と武道)に分けた時、双方の代表的なキャラクターである諸葛亮と張飛がいる。諸葛亮は天才的な戦略家であり、頭脳プレイが得意。張飛は直情径行型の豪勇な人物だ。さて、キミはどっちに似てるかな? 諸葛亮ならaへ。張飛ならbへ。

b



# 新ナムコランドはカーニバルだ!

あのデイズニールランドの隣に新しいナムコランドがオープン!!  
シューティングアイランド・バックマンの大冒険も同時に登場!

東京デイズニールランドの隣「東京ベイ・ヒルトン・インナーナショナル」の地下一階にナムコランドが7月2日にオープンした。にぎやかなカーニバルの雰囲気で、大人から子供まで、みんなで楽しめるんじゃないかな。この中で特に注目したいのが「シューティングアイランド・バックマンの大冒険」だ。これはバックマンの住む島を舞台にして、この島のあちこちにいる悪者モンスターを光線銃で

撃ってバックマンを助けるってストーリーなんだ。バックマンの島とそのキヤククターは精巧なジオラマになって、大きさは幅7m×奥行7mの超ビッグサイズで迫力満点。おまけに、光線銃がモンスターに当たると見れる、バックマンのコミカルアクションも必見だね。  
営業時間は午前10時から午後11時まで。デイズニールランドから無料バスがあるのもゴキゲンだよ!

▲ホテルの地下とは思えない程盛りだくさんですよ!



これがワサのバックマンの大冒険だよ。見るだけでワクワクしちゃうね。悪者サンクラ撃ちだだだだだ!

## 人情家のキミはゲームセンター派

世話好きでお人好しのキミは、人情家タイプだね。他人のゲームをのぞき込んでチャチャを入れたりしたこともあるんじゃないかな? 友達とのコミュニケーションを図るにはそれも一つの方法だけど、度が過ぎると迷惑がられてしまうからほどほどが一番。ゲームも一芸に秀でるよりは、浅く広くの方が向いているから、ゲームセンターに行って、ボチボチ楽しんでみたらどうかな?

## 勤勉家のキミは三国志—中原の覇者—派

ともかく多くのことを吸収し、それをすべて自分の中に貯えておける能力を持つキミには、三国志のような知力を生かせるゲームがピッタリ!! まあ、わかりやすいえば、コソコソと人知れず勉強をする努力家ってところかな。ツキよりも実力がものをいうものの方が向いているから、ジックリと腰をすえてチャレンジしてみよう。



## ネアカなキミはプロ野球ファミリースタジアム'87

どちらかといえば軟派。しかもスポーツ大好きなキミは、一般常識的に野球も知っておかなくっちゃね。一人で何度も練習した後で、好きな子にルールを説明しながら、キミの技術を見せつけければ、2人の仲は急接近。な〜んてこともありうるぞ!! 生真面目にゲームに取り組むよりも、一挙に恋のホームランをカッ飛ばそう。



## 個性的なキミはナムコクラシック派

自分のポリシーがきちんとあって、ハッキリと自己主張のできる人ってステキだね。キミには、そんな要素が多にあるのだから積極的にしてみようよ。キミの技術が運命を左右するゲームで、もっと独立性を磨けば後姿がリリシイ、なんて友達からほめられちゃうこと請け合いだ。ナムコクラシックで、腕を磨いて男をあげようぜ。



## 熱血漢のキミはドラゴンスピリット派

弱きをくじき強きを助ける……あつ逆か。ともかくキミは、曲ったことが大嫌いな熱血お助けマンなのだ。自分を犠牲にしても困っている人を見過ごせない! それならばいっそドラゴンスピリットで悪を退治して、名実共にヒーローになってしまおう。次々と画面に現れる敵が、嫌いな先生に見えてきちゃった。な〜んてのはダメだからね。

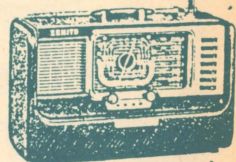


## 控えめなキミはメルヘンメイズ派

純情で控えめ。しかもちょっぴり気が弱いキミ。人の言いなりになったりしていないかな? こんなに可れんなアリスちゃんだって自分1人の力で敵と戦っているのだから、キミももっと自己主張しなきゃね。アリスちゃんを自分だと思って、一步一步足を踏み出してごらん。えっ、自分にはシャボン玉の武器がないって? キミの武器は笑顔だよ。







齊藤洋美のラジオWAアメリカン

# ラジオアメ通信

6/12

## ●ラジオアメ全国ふれ愛キャンペーンin岡山

ラジオでの告知に間違いがありまして、初めのうち、お客さんが、ほんとにちらほらしか来てくれなくて、一時はどうなるかと…。

みなさん、一カ月前のごぶさたでした。ラジオアメ通信の時間です。さてさて今回は、岡山でのふれ愛キャンペーンのレポートです。

まずレポートの前に、謝らなければいけないことがあるんです。この岡山の会場(多目的ホール・サムシングという所です)へ行くためのバスの乗り場の連絡に間違いがありまして、ごめんなさい。それでも20分に一本のバスが来るたびにぞくぞく集まってくれて、開始後はいつもの盛り上がり、試験期間中なのに、ほおり出して(?)まで来てくれた熱狂的ファンもいた

けど、試験の結果は大丈夫だったのかな? それにPC表町の店長さんと洋美さんとの会話のやりとりも、何やらウケてましたね。好評のトライアスロンも、山手線ゲームや坊主めくりで楽しんでもらえて、またまた大成功! みんなの近くに行った時は岡山に負けないう夏のキラキラの盛り上がり期待してるからね。

●今回は7月27日聖蹟桜ヶ丘ジョッピングセンター。ミニコンサートのおまけ付きだよ。続いて7月31日は長野よろしくね。



洋美さん、とろろそばを食べるのに一生懸命。



最後には立見が出る位、満員になってしまった!

### ラジオアメ・放送時間(30分)

北海道放送	日	24:00~24:30	東海ラジオ	日	26:15~26:45
青森放送	月	21:30~22:00	和歌山放送	土	24:00~24:30
東北放送	日	22:00~22:30	ラジオ大阪	月	21:00~21:30
茨城放送	月	23:00~23:30	中国放送	日	24:00~24:30
TBSラジオ	日	24:30~25:00	西日本放送	日	22:15~22:45
新潟放送	土	23:30~24:00	南海放送	日	22:00~22:30
信越放送	土	24:00~24:30	RKB毎日	日	24:10~24:40
北日本放送	日	22:30~23:00	熊本放送	日	23:30~24:00
静岡放送	日	22:00~22:30	宮崎放送	土	23:30~24:00
山陰放送	日	21:00~21:30	長崎放送	日	22:30~23:00
			山形放送	土	23:00~23:30



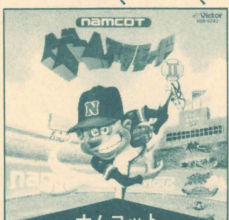
恒例のラジオアメトライアスロンで、またまた白熱!

### TOPICS

ファミコンサウンドが、レコードになって襲ってきた…。君はどうする?

#### ◆ナムコットゲームアラモード Vol.2

ナムコットのゲームミュージックがまたまたレコードになったんだ。タイトルは「ナムコットゲームアラモードVol.2」。前作はファミコンで出せる音にこだわってみたいけど、今回はそういったカセをはずして自由に表現してみたから、ちょっと期待してほしいな。



ナムコットゲームアラモード Vol.2

あの「ナムコットゲームアラモード」の第2弾の登場です。今回はナムコットのゲームの中でもスポーツ物ばかりを集めてみましたよ。「ファミリースタジアム」、「ファミリョッキ」、「ファミリースーキット」、「ナムコクラシック」、「ファミリョポクシング」、「ファミリョテニス」の6種類のゲームサウンドが、オリジナルゲームのB面にそれぞれ入って全部で12曲。特にB面のアレンジバージョンは、おすすめです。今回はコンピュータ的音色だけでなく、トランペットやバンジョーのようなアコースティック楽器もふんだんに使ってるから、オリジナルとぜひ聴き比べてほしいな。それと、

これは製作者に聞いた話なんですけど、B面のアレンジは、音楽として生まれた時、こうしたかったっていう理想的表現なんだって。だから音楽自体がすごくのびのびしてるんだ。いい曲ばかりだから、絶対聴いてよ! もちろん歌詞付きの曲もあるからね。そうだな、ラジオやテレビにリクエストを書いてメジャーにしようよ。目標は、やっぱり「夜のヒットスタジオ」に出演かな?

ビクター音楽産業より8月21日、LP・カセット・CD同時発売。¥2,500 (CDのみ¥3,000)

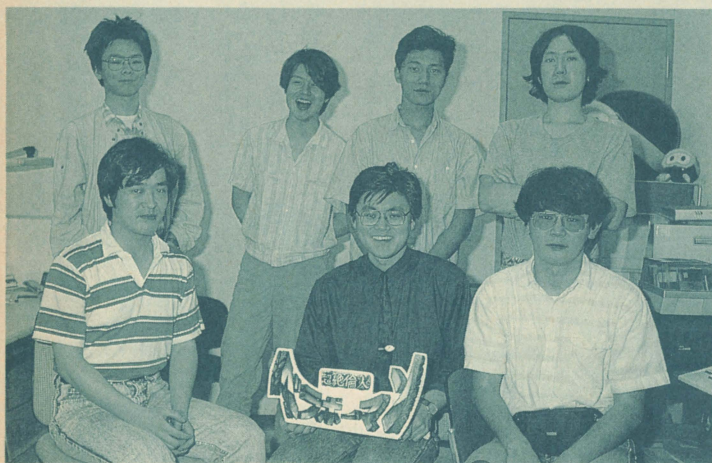


# ベラボーマン ファイトを キミにも……



## 源平プロジェクト訪問

前々月募集した「ベラボーマンファイトを僕にも」のコーナーにドドーンと手紙がきた。これは源平スタッフに見せるしかない、手紙の束をかかえて源平プロジェクトを訪れたS子であったが……。取材に応じてくれた3人、とっても個性的。この普通じゃないところに、ベラボーマンファイトの秘密があると睨んだ！さあ、3人の声に耳を傾けてみよう。



▲源平プロジェクトの皆さん左上から、杉浦氏、ベンジャミン大久保氏、三村氏、高橋氏。左下から、タカラ団、中湯氏、大久保氏



企画、音楽担当

中湯氏

**ベラボーな発想は  
素人から生まれる  
ことが多いのだ！**

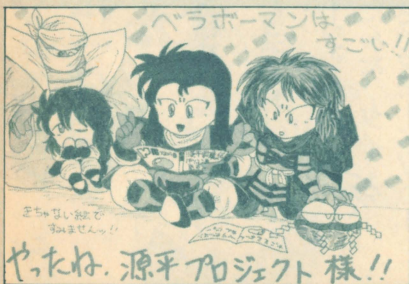
全員のチームワークのよさで出来上がった作品なんです。メインスタッフの大久保氏や高橋氏に加えて、初めてゲームを作る外部の人を入れたのが新鮮だったんじゃないですか。ゲーム作りになれてくると、どうしてもゲームの枠でしか、ものが見えなくなりますからね。例えば、ゲームっていうのは基本的にオリキャラだと32ドット×32ドットのコマの中に描きますが、その枠の中でビジュアル的にだせないものもあるんですよ。それをタカラ団のアニメーションの力をかりて、今まで2パターンか4パターンのかきかえでやってきたのを16パターンにしてみたら、枠を広げたりしてみたんです。タッチレスポンスボタンのアイデアにしても、もとはシンセサイザ

ーの鍵盤スイッチなんです。ピアノと同じように強く叩けば大きく、弱く叩けば弱くなるという仕組みを利用できないかと思ったことがヒントだったんです。素人の目からみた発想の中に、案外、いいアイデアが隠されているのかもしれない。しかし、こんなに読者から反響が戻ってきているなんてうれしいですね。最近NGに自分の作った曲を聞いてほしい、イラストを見てほしいと送ってくる人が多いということも、いい傾向だと思います。ベラボーマンをクリアしたというこより、ベラボーマンをやった何か自分もやりたくなったという子が増えるといいですね。そんなふうに子供達の人生に影響を与えるものをこれから作りたいですね。

NG読者のみんな、はげましありがとう

源平プロの皆様。  
私は源平プロと源平討論会・ベラボーマンの大大大ファンです。中湯さんが札幌に来てコンサートをしたときは感動してしまいました。私は、将来アパログマリーになりたいと思っていました。中湯さんのような仕事もしてみたいと思います。現在ベラボーマンはステーションまでしかいけませんが、源平討論会では上野と甲斐とかがいままんしゃいってかきかえを繰り返して、源平プロの皆様の前に出ます。私も、これからもういいゲームを作りたいです。がんばってください。

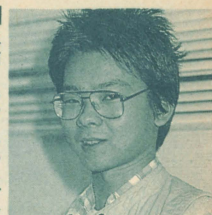
▲札幌市 林 正裕



▲鹿児島市 藤原景清



杉浦氏



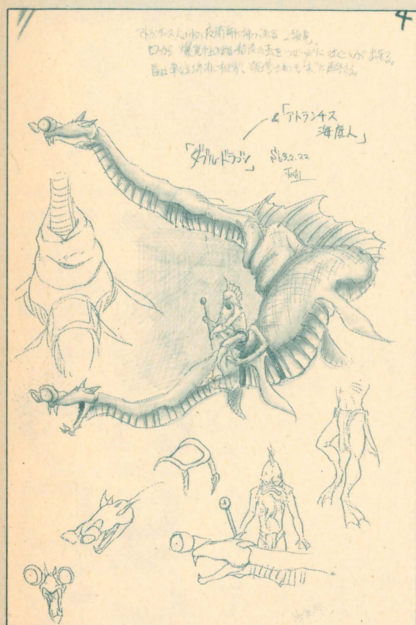
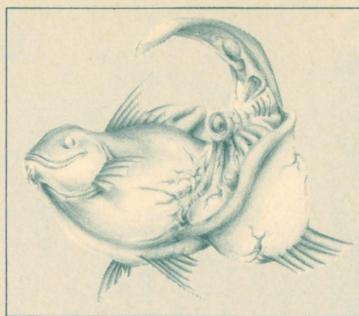
杉浦さんのスケッチブックより

いつでもどこでも  
メモを忘れない事  
それがフアイトだ

俺はまだ20歳なんだけど、  
達とは10歳違うんです。10歳も違うと  
もう感覚がぜんぜん違うから、上が  
要求するものと自分が思うもののギャップが大きいんですよ。僕らの時代は仮面ライダーで育ったんですよ？小さい時にこんなものを見て育ったって、けっこう影響力ありますからねえ。ペラポーマンはレトロだから、あれになじむのが辛かったですね。最初の頃は、わからなくて、でっかいキャラばかり描いてたんでほとんどボツでしたなね。

ほとんどボツでしたね。

（S子） 杉浦氏は、取材中なのを終り、ちよこまメモノートに何かを書いていた。取材しているのはS子なのに、変なの。尋ねてみると、彼は生活の中で、ネタを探しているんだって。誰かがおもしろい行動をしたり、変なことやしゃべったりすると全部メモっておいで、ネタにするらしい。恐れいったノ



キャラクターデザイン、アニメーション担当

タカラ団

歩くことと「ゴロツケそば」  
これさえあればファイト満点  
キミも一度ためしてみたら？

ゲームはベラボーマンが初めてね  
背景を描くのがしんどかったです  
あっちこっち歩いてた時、見た風  
景があれなんです。エンディング  
の時、中村が家にはいるシーンが  
あるでしょ？ あれは実際の風景の  
設定があるんですよ。多摩川の生  
田スタジオの裏あたりからみた夜  
景なんです。とってもきれいで印象  
的だったんで使ったんです。

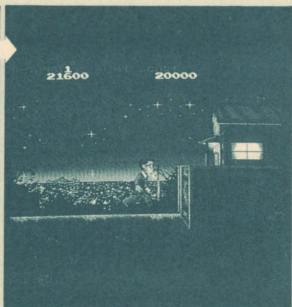
僕は歩くのが好きで、赤羽の十

から厚木まで（約60キロ）よく歩いたものですよ。十条は僕の生きたところなんだけど、風景や写真を撮るのが趣味で、歩いていくうちにだんだん距離がのびていったんですね。気がついた時には厚木まで歩いていったって感じ。夜中なんか歩いていたら、よくアイデアが思い浮かぶんです。よいこと、どんなふうにしてよかったって考えながら歩くんですけ

どねするど、あーしよ、こうしよ、うつつという方向性が見えてくるんですよ。不思議とね。そして、その歩く原動力になっているのが、「コロツクセそば」なんです。

（Ｓ子談）なるほど、Ｓ子もアイディアにいき詰まった時、街をブラブラするけど、60キロも歩くなんて、並じやないね。この取材の後、ＮＧ取材班はエンディングの夜景のシーンを探索にいったのはいうまでもない。

ベラボーマンの  
里を求めて……



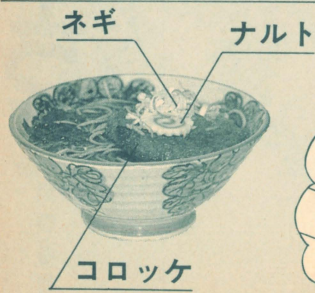
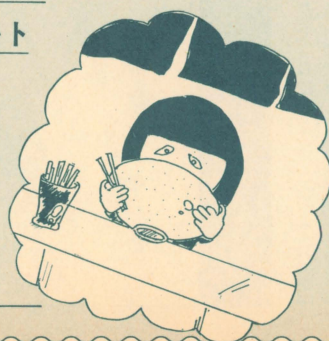
## エンディング画面



生田スタジオ裏の夜景

これがコロツケそばだ。

「コロッケそば」とは何なの？ という質問が多いけど、あなたの最寄りの駅の近くに「立ち食いそば屋」がありませんか？ その店のメニューの中には、必ず「コロッケそば」があるはずです。日本そばにコロッケをのせただけの、素朴な味わいのする、250円程度の食べ物なんです（子蔵タカラ団さんが、とてもおいしいっていうので、さっそくS子も食べてみたんだけど、なんかコロッケな味がしたね。しょう油味にコロッケなんて考えただけでも不気味な感じだもん。タカ才団さんは、今こっているのが、いか天そば。だといっていたけど、これならまだいけそうな感じがする。目黒駅の立ち食いそば屋さんのが、おいしいんだって。今度食へに行つて、ペラボーマンフアイトをつけよう。いっておくけど、目黒駅は目黒線だよ。



蒲田駅の立ち食いそば屋さんの  
コロッケそば▼



# 元氣新聞



## 源平プロジェクト に聞いてごらん！ ベラボーマンのあんなこと、こんなこと……。

**Q** 源平プロのみなさん、ベラボーマンの製作は、時間をかけて作ったそうですが、さすがでですね、仕上がり具合は。ゲームをやっていると、とても新鮮な感じがしました。ピストル大名の性格は最悪ですね、あれですか？ あんなキヤラクターを考え出したのは？

**A** あれは、TAKKYこと高橋さんが考えたんだい（みよん）。（言っててはすかしい）いや、すごいですね。ベラボーマンを70回ほどブレインしていますが、まだまだ先がとーいです。しかし、インターメディアとは良く言ったもんだよ。ドラスビしかり、ドラバスしかり、ドルアーガしかり、源平しかり、ちなみに私めもこれらのワールドにとりぶりカタまでつかっています。一〇〇数えてから出ないと暖まりません。でもそんな中で、ベラボーマンはどこかほのぼのとしていいですね。僕はこんなゲームが大好きです。ただ、惜しむ

らくは爆田博士が小さいことです。なんとかならなかったでしょうか？  
**A** ボクらも大変残念に思っています。ベラボーマンの場合、特殊なキヤラクターが多いため、プログラムの量が他のゲームより多くなってしまう、泣くなくあのようなものにならなかったわけですね。  
**Q** 最終面で自画像(?)がいいたつある所がありますが、ヒットラーと爆田博士の間の絵について、今私と友人3人の間で誰であるのかという問答が絶えません。あと、エンディングで笑わさぬように。

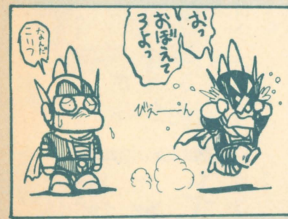
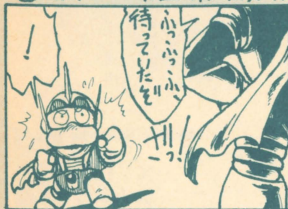
**A** この質問はよくきます。あれは……実はアインシュタイン博士です。爆田は第2次大戦中、第3帝国と連合国側の両陣営に関係しており、原子爆弾の製造にもかかわっていたのです。  
**Q** 私はベラボーマンの時の顔より中村の顔のほうが好きです

が、どうしてベラボーマンになると太るんですか？  
**A** 銀の力によって超変身物質が中村を守るため（かなり地厚に彼の体をとりまき保護膜になります。そのため、中村はぬいぐるみを着たような状態になり、急に太たように見えるわけです）。  
**Q** ベラボーマンは、ファミコン化、PCエンジン化にはならないのですか。

**A** もちろん、考えております。まだ、いつ頃になるかわかりませんが、源平プロは必ず、ベラボーマンを君の家のテレビに出演させてみますよ。  
**Q** ベラボーマンVGMレコードはいつ出るの？

**A** たた今、中湯氏が全身全霊を傾けております。期待して待っていてください。

さわやか4コマ  
源平プロ  
©源平プロ 作画:杉浦俊朗



### 爆田博士って……

小さい時から、悪者だったの？

爆田博士の子供の頃

爆田君は昔、いじめられていた。かわいそうに。

源平プロにいくと、上のような爆田博士の成長していく過程がイラストに残っていたが、子供の頃から悪賢い顔をしている。なぜか、この悪者がベラボーマンに劣らずの人氣者なのである。あの髪型がかっこいいというんだから、塩沢ときもまっ青

子供頃、いじめられた恨みが、今日の爆田博士のパワーになっているという説。新潟県 長谷川英樹くん(13歳)



## 5.6合併号掲載者

金山達矢くんへの意見  
エンディングについて

## ◆解き終えた「褒美」

最近のゲームについて述べた金山達矢さん、あなたの考え方は私とは全くと言っていいほど違っています。まず、エンディングはほんとうに必要なのか？ 以前何かで、「エンディングとは、ゲームを解き終った者のみが見ることができ……解き終わった者に対する褒美である」といった文章を読んだことがありますよ。そう褒美なのです。あなたはエンディングを見るためにゲームをすることに對して不満のようですが、いいんじゃないですか？ エンディングは誰でも見ることができるわけではない。そう考えているから、エンディングを見ようとゲームをプレイするんじゃないかと思えますよ。また、内容よりもグラフィックやサウンドを目的にプレイしては、まずいのでしょうか？ ゲームというのは、遊び方もひと通りではありません。楽しみ方もひと通りではないはず。事実、私は2プレイで相手がやっている時は、スピーカーに耳を近づけてサウンドを楽しんでいます。それでも楽しいですよ。この先はどんな曲なんだろうか……。ゲームというのは、グラフィックやサウンドが入ってゲームなんだから。

話は前後しますが、さつき書いたエンディングの必要性についても少し話すと、もし、あなたが「ドルアーガの塔」をプレイしていたとします。カイトを助けてついにクリアしました。「ゴッッ」という音がし

て、タイトル画面に戻ったらどうでしょう。後味はどうでしょうねえ。私は、「源平討魔伝」が今までのゲームの中で一番好きです。凝りに凝ったサウンド・グラフィック、そしてストーリー。私はこのゲームのすべてが気に入っています。そして頼朝を倒した後の富士には、涙が出そうになります。さらにこの画面を見るために、今でも「源平討魔伝」を見つけてはプレイします。逆に、

たしてつまらないゲームのエンディングを見ようとする人がいるのか、ということ。つまらないなら、やめてしまふんじゃないですか。この文章は、金山さんの意見にだいぶ突っ込んでしまっただけ、これは俺の考えです。しかし、一つだけ金山さんとの共通点は、ナムコを信じているということです。

東京都 池永 護

## 雑貨屋

題材はなんだっていい。一つのことを四方八方からみてみよう。一〇〇人いれば一〇〇通りの意見があるはず。良し悪しを別として、まずは冷静にみつめてみよう。その後、心にわいてくるものがあれば、聞かせておくれ。

「バックランド」や「ドラバス」はエンディングがなくて、何か味気ないですねえ。

それからあなたは「つまらないゲームでエンディングを見られない人」もいるのだと書いていますが、「見られない」と表現しているということは、やはり、多少なりともエンディングを見ることを目標に、プレイしているということでしょう。また、この部分で思ったことは、果

## ◆小説でいう大団円

金山達矢氏は「エンディング」それ自体に感動したことがなかったのでは？ そもそも「エンディング」とは、「プレイヤー」がゲームを続けるなかで、最終の関門を突破した時に与えられる栄光と安息、あるいは次の試練への旅立ちの伏線、という意味でゲームに組まれた、小説でいう「大団円」でなければなりません。

メーカー側が、ゲームにエンディングを組み込んでいるということは、プレイヤーに対し「挑戦」している（クリアできるものならして、という挑戦です）というわけなので、から、プレイヤーがエンディングを見るために、必死になるのもごく自然なことだと思います。

しかし、それは「エンディング」が、苦勞に苦勞を重ねたプレイヤーのフラストレイションを一気に解消させる満ち感でプレイヤーの心を満たすものである場合だけに限ります。

その点で「源平討魔伝」や「ドラゴンスピリット」などは成功しているといえるでしょう。ドラゴンスピリット」は、エンディングが長すぎるとよくいわれますが、果たして自分が初めてクリアした時に見て、聴いた時に、「長すぎ」と感じたのでしょうか？ 否、そうではないはず。やりとげた、満足感に陶酔してしまつたプレイヤーがほとんどのはず。

プレイヤーを満足させるために、グラフィック・サウンドを良くするのも、よく考えなくても、これは当然ですね。今の世の中、よほどのマニアかオタクでもない限りPSGの効音だけ、グラフィックは全て16×16ドット表示のゲームに手をつける人はいないでしょう。多分、金山氏のいいたいことというのは、「アイディア性」又は大ざっぱに「ゲーム性」のないゲームは出さなというところから、エンディングの何たるかを知らずに「エンディング」を論ずるのはおかしいと思うし、あの文章を見て、「君は半永久的にループし続ける、ヒマツブシゲームがそんなに好きなのか」と何度も思いました。

ゲーム好きな女の子の  
こんな悩めどと思っ

7月号の元氣新聞で、平石さんが「自分」をとりまく友達や、NG読者を考へてみたので、私も私なりに考へてみたいと思います。

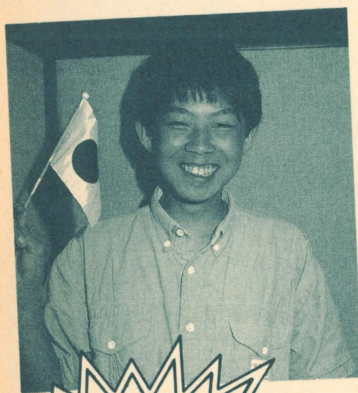
「自分」をとりまくもの……（家族をのぞいて）一番身近なのは、やっぱり学校、そしてクラス。私は正直言って、クラスに友達はいない。だって女の子って、あまりゲーセン行かないし、（あたりまえ……う）だいたい、中高生あたり（特に女の子）って、全く違う趣味もつてるといふんだけど、私は、人づきあいを知らないけど、「自分の知らないことを知りたい！」っていう好奇心だけは自信ある（つもり）。ところで、「全く違う趣味もつてると、その人をもっとんざけていく」ということを身をもってわかつたのは去年のこと。私は友達という、仲の結構よい人がいたの。最初は彼女も、彼女自身の知らないファミコンやゲーセンの話を、結構面白そうに聞いてた。でもある日、彼女に「ゲーセンなんか行ってる、友達なくすよ」と言われた。それ以来、彼女との仲はそれっきり、今まで一番シヨックだった。ゲーセンがまだまだ認められないってことも感じた。みなさんの中には、同じような思い出がある人も、結構いるかもしれないと思う。そのよないやあんな思い出も、NGでどんとん出してみよう。たまには、ナムコはつか見てないで、「自分」というものを、元氣新聞で、What's namco? で、見つめてみよう。

いせや富岡店のバイト店員

平塚市 もんも



期間 期間 8 月 10 日 ~ 27 日  
 目的 全国のできるだけたくさんの人と友達になる(目標1000人)



7 号  
 チャレンジマン  
 KOMAPPY

# 夏休み日本 一周旅行

(沖縄を除く)

いよいよ、チャレンジマン7号の日本一周旅立ちの日が近づいてきた。スケジュールを見るとかなりハードだね。できるだけたくさん友達をつくるという目標だが、数を追うよりどれだけステキな出会い、ドラマティックな旅になるかっていうことに期待したいわね。

7号のチャレンジが終わると、一冊のノートが完成する。このノートは全国のこれから7号と友達になる人達の協力で出来上がることになっている。協力した人みんなのチャレンジになるんだよね。夏休みのひととき、キミもチャレンジに参加してみないかい？



君は一番目の  
 友達ちだ!!

8/20	8/17~19	8/16	8/15	8/14	8/13	8/12	8/11	8/10	日
土土土 佐佐佐 山山山 田田田	おじいちゃんの家滞在	土阿琴坂岡姫大 佐佐池波平出山路阪 田田田田田田田田	尼米大 崎阪原	金富直長 沢山津岡	小長新秋 千千岡津田	青函青盛一 森館森岡関	仙平 台	上巢秋津品五高池小高八町 野鴨原沼川田馬袋山崎王 田田田田田田田田田田田田	駅 名
14 5 : : : 0449		2017161510 8 6 : : : 19251920063650 頃	201614 : : : 10 51 48 泊	17161310 : : : 32 08 42 08 泊	22212012 : : : 25 41 39 38 泊	211814 9 7 : : : 14 42 59 23 42 泊	12 8 : : : 17 36 泊	211818161513111110 8 5 : : : 10 40 20 13 10 00 40 33 19 20 24 泊頃頃頃頃頃頃	到着
1411 3 : : : 305155 急		18161514 8 7 6 : : : 172647394202 頃	201410 : : : 0058 56 頃	161412 9 : : : 290617 52 泊	22201310 : : : 085053 03 時	181610 7 6 : : : 54114046 06 泊	8 5 : : : 57 06 泊	2118171515121110 8 5 4 : : : 0025302900303535363059 頃頃頃頃頃頃	出発



# NG編集室が 応援するぞ!!

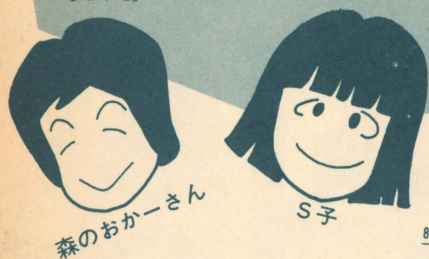


## 〈全国を旅するノート〉

NG編集室から、チャレンジマン7号に1冊のノート进行贈ることにした。このノートの最初の数ページに編集室からのメッセージ、緊急時の連絡先、応急処置、マップ、おばあさんの知恵などをたくさん書いておく。困った時に開いてごらん。きっと役立つはず。その後のページには、旅先で出会った友達にメッセージを書いてもらおうといいね。生涯の宝物になるかも。

## 〈旅先でNGスタッフと再会〉

C・M 7号のチャレンジ期間をみると、ちょうどナムコのお盆休みとぶつかっている。オヤジは青森。S子は富山に帰省するがグッドタイミングでC・M 7号と田舎で会えるんだよね。ちょうど青森のやどかしマンがいなかったの、オヤジになってもらった。また、石川ではS子が出向いて、C・M 7号と相くんについて、C・M 7号と相くんについて様子を見るからね。



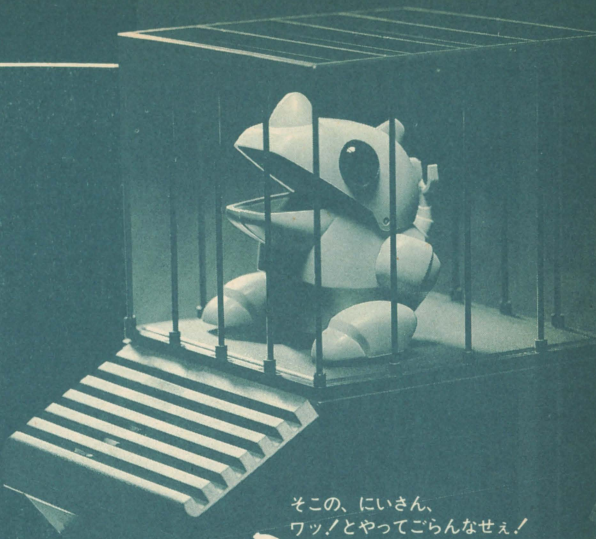
## C・M 7号が立ち寄るナムコの直営店とやどかしマンの家

### ■やどかしマンマーク

〈求む!〉 益田、奈良、甲府、上野、仙台でのやどかしマンが、まだ決まっています。この近くの人でC・M 7号を一晩とめてあげてもいいという人がいたら、NG編集室へ連絡をください。(担当S子)

8/27	8/26	8/25	8/24	8/23	8/22	8/21	
相町横静豊浜静富 模原田浜岡橋松岡士	甲上塩中千名亀 諏訪尻川種屋山	奈天和天大福豊鳥 良子山子阪山岡取	益下鳥 田関栖	長諫鳥川西宮 崎早栖内島崎	大門下 分司関	幡新三今観高 下関原治寺松	屋高 島松
21212017141397 : : : : : : : 3015170803060258 着泊	18161613887 : : : : : : : 44501246523805 泊	2322201918151310 : : : : : : : 1715282551494051 泊	221815 : : : : : : : 400051 泊	232219161511 : : : : : : : 103055200107 泊	141110 : : : : : : : 140650 泊	22221917148 : : : : : : : 502745060040 泊	1817 : : : : : : : 0111 泊
21201715131185 : : : : : : : 2041352130552819 頃	17161412875 : : : : : : : 30282040412620 頃	222119181614115 : : : : : : : 4018305817320608 頃	181612 : : : : : : : 060244 頃	22201615126 : : : : : : : 341239292932 時	111110 : : : : : : : 130045 頃	2220181412817 : : : : : : : 45390039412044 時	





そこの、にいきん、  
ワッノとやっごらんせえノ

# いたずらのススメ

## いたずら上手のお遊び上手!

●上手ないたずらって  
●ヤツなんですよ

べんべんべんべん、昔っから過  
ぎたるは及ばざるがごとしと言いま  
して、タイミングとバランスの良さ  
で人の暮らしは良くなるというもの  
でありやすね。特に人間関係とか、  
友達ってヤツなんざあ、こいつを崩  
しちゃうとんでもねーことになる  
んでやんすね。

ねえねえ、エーリちゃん♥などと  
言いながら、バツと女の子のスカー  
トをめくったり、ブラジャーのホッ  
クをはずしたりなんてことをするヤ  
ツがあります。みなさんのまわりにも  
結構こういうヤツがいるんじゃない  
でしょうか。あつしなんぞが思う  
に、バツとやった瞬間、ピターンと  
平手打ちをくらうんじゃないかと思  
うんですがどうでしょう。その女の  
子、ヤッダーノとか言いながら笑  
ってるだけ、どちらかって言やあ仲  
よくやってるようで。ああいう失  
礼な事(いい事?)して、嫌われね  
えたあ納得いかねえですよ。それと

もこれが上手ないたずらってヤツな  
んでしょかね。

まあ、あつしらにしましても、ど  
うも怒れないいたずらってえのはあ  
りますですね。通りや、ろうかの曲  
り角で、出会い頭にワツと言つて驚  
かすなんてやつですね。やられた瞬  
間、そりやもう驚くんでやんすが、  
ふっとひと呼吸置いた後は、どうも  
笑いがこみ上げちゃう。怒る気持ち  
にやあならねえですよ。その代わり、  
ようし、今度はこつちがおかえしし  
てやろうって気持ちになるんですね  
え。こいつが味噌つていうヤツでし  
ょうか。二人でお互いに変ないたず  
らをし合つてまうんですね。その純  
粋さでお互いが接するもんでいい関  
係がでちまうんでしょか。

●こんな友達  
●欲しいんですよ

あつしは、あんまり頭がよくない  
んで、状況に応じた人つきあいって  
えのができねえんですよ。ところが  
最近、世間さんじゃ裏表をうまく  
使いこなすのが当り前のようにな

れてますね。いやな世の中なもんで  
やんす。誰かれかまわず気を使つて  
たんじや、あつしなんざすぐ胃がタ  
メンなつちまいますよ。こんな世の  
中だとなかなかいたずらってヤツが  
やりづらくなつち  
まってるのかもし  
れませんが、みな  
さんに、そういつ  
た気兼ねのいらね  
え友達がいましか  
い? もしいねえ  
ようだったら作ら  
にやいけません。  
みなさんとして、  
ちろんそんなう  
達は欲しいなんて  
思ってるじゃねえ  
ですか。だつたら  
待たずに攻めにや  
いけませんわ。そ



こで、このいたずらってヤツを使つ  
てみちやあどうですか。こいつだ  
ったら、いい友達になれそうだな  
って勘が働いたら、軽いいたずら  
をしてみたらいいかな。おそろくそ

人も、みなさんの事をいい友達にな  
れると思つていますですよ。案する  
より産むがやすしでさあ。  
かなり無責任な事をいうヤツだと  
思われるでしょうが、実はその通り  
でやんす。ですけ  
ど、あーんまり先  
の事、考えたこ  
ろで、当たるわ  
けないですし、疲  
れるだけでさあ。  
誰もそんな難し  
い事なんざ、考え  
やいけません。み  
んな同じような  
もんですぜ。ここ  
ひとつ、にっこり  
笑つて、いたずら  
しちまいますよ  
や。

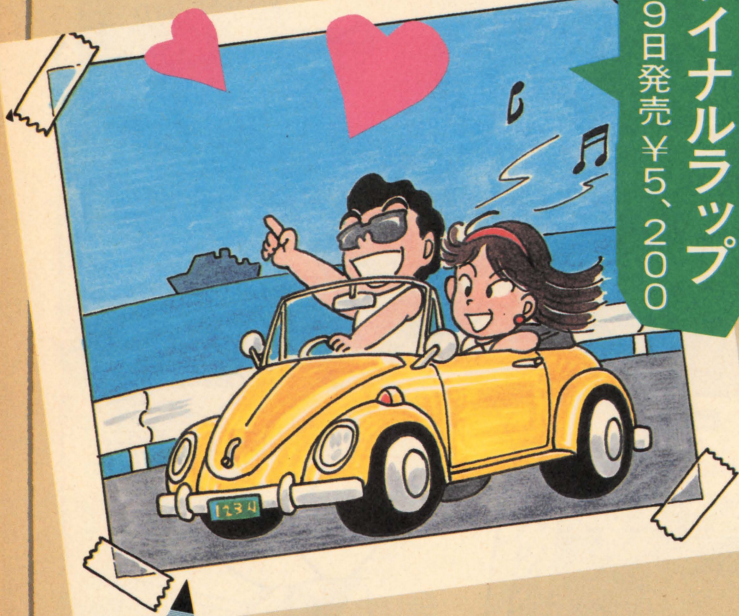
その辺はナイーブにいきでえですね。  
●楽しく騒いで  
●こりや結構ノ

この間の新聞、読みやしたかい。  
中学生のいじめに耐えきれずに、か  
まやおのを持って学校に乗り込んじ  
まったなんて事件が出てやしたね。  
ああなつちまったら人間、おしめ  
でさあ。しゃれてやる人間、おしめ  
、粋にやりましようや。楽しく騒いで  
友達が増えて、ああこりや結構つて  
もんでしょか。最初のスカートめ  
くりの話も(あつしは女心つてえや  
つはわかちやねえですが)つまりは、  
ちよつとHな雰囲気を楽しかつたん  
じゃねえですかね? 人間関係みて  
えな、複雑さわまりないものほど、  
真には単純なものが、でえんと腰を  
おろしてるもんでさあ。

しかしこのいた  
ずらってえやつもタイミングとバラ  
ンスは難しい。相手がいたずらをし  
かけていい時かどうかと、度が過ぎ  
てねえかつてことさあ。最近、は  
いたずら慣れしてねえのが多いから



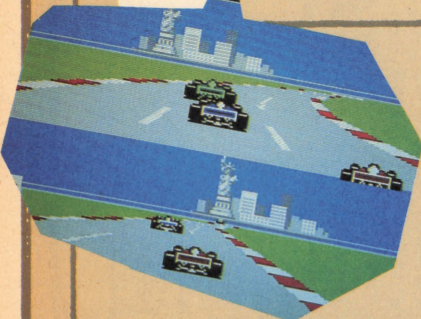
FINAL LAP



ファイナルラップ

8月9日発売 ¥5,200

# ゲームはボクらの生活空間だ!!



## ファイナルラップのライバル講座

人間が競い合って、その状況が“伯仲し、お互い100%以上の力を出し合えるような関係をライバル”というのだと思う。そういったライバル関係のある人達はとても幸福だとも思う。まして自分のことをライバルと呼んでくれる人がある人は、とても素晴らしいと言える。つまりその人は、相手から能力的にも、人格的にもライバルと呼ぶに値すると判断されているわけだ。これはとても名誉な事の反面、責任も重大だ。少しハードだが、必ず価値ある生活が送れる。もし君に今、ライバルと呼べる人間がいなかったなら、探してみてもどうだろうか。方法は君の観察眼のみだ。道具として、自動的にライバル関係を作ってしまうファイナルラップを使うのもいいのではないかとと思うが、どうだろう。

今日、車好きの彼女から電話があった。免許を持っていない僕にドライブの誘いは少々コクだ。いつも助手席に座っているだけじゃツライ。そこで僕も車を手に入れた。パリのレーシングカーで免許もいらないスグレモノ、ファミコン版ファイナルラップさ。明日は彼女と、この車でドライブとしやれこもう。まず、僕の運転の腕を認めてもらわなくちゃ。そうだ、2人でレースをやろう。この部屋で2人っきりのレースだ。飛ばし屋の彼女は絶対気にいるだろうな。テクニカルコースよりは、高速コースを選んで、エンジンとニトロを重視したセッティングにするだろう。だったら僕はコーナーを確実にクリアするようにタイヤを重視したセッティングにしよう。例えばコーナーでスピニングしたり、必要以上にスピードを落とさなければならぬ時に

確実に間をつめて、最後に抜き去る。性格的にニトロも最初に使いきつちゃうだろうから、僕は後半まで温存しとかなきゃな。相手のスキを確実に突かなきゃレースには勝てないからね。でもこの相手とせり合って抜く瞬間に気持ちいいよね。せり合いの最中は、抜きつ抜かれつてかなりのプレッシャーがかかるけどこれがサディスティックな快感でもあるんだ。せり合いの時間が長ければ長い程、抜き去った時のもうひとつの快感がまたいいものだ。これは本当に手ばなしの快感。何だか彼女のことを忘れちゃいそうだな。そうだ、もつと友達も大勢呼んで、ファイナルラップパーティーを開こうか? きつと盛りあがるだろうな。でも明日の約束を破ったら怒られちゃうから、とりあえず電話してみようか。「もしもし、あ、僕だけ……」



月 日

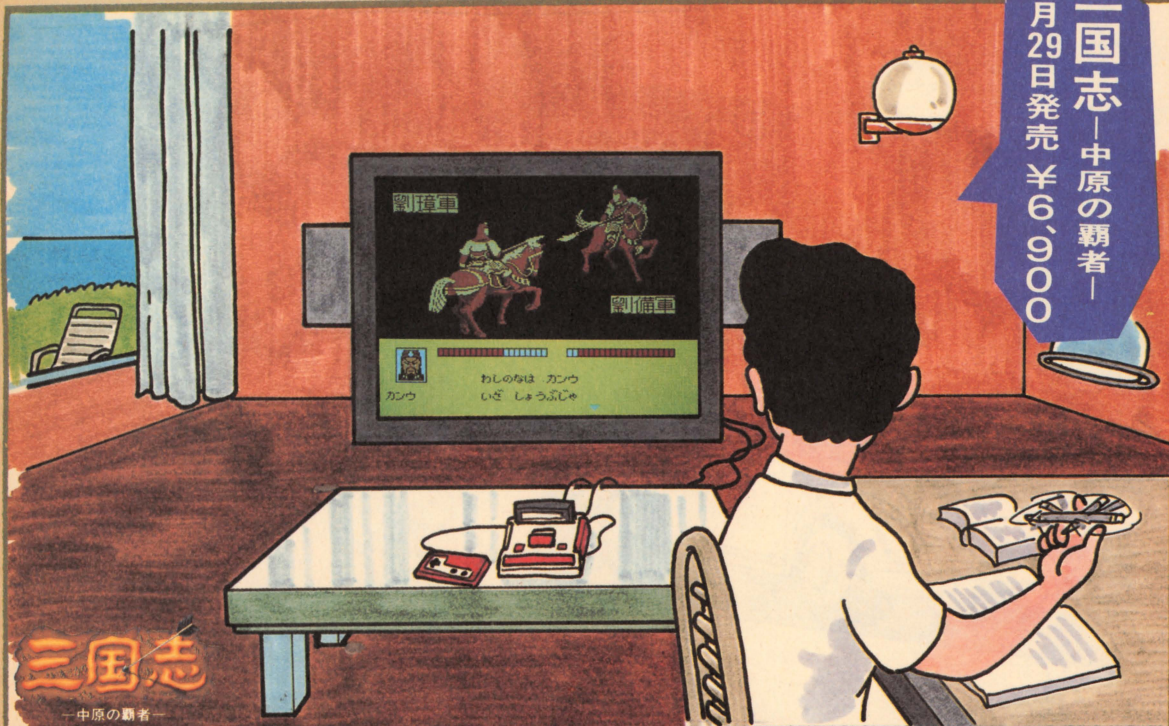
天気



ゲーム好きのみんなにとって、ゲームはもう生活のサイクルの中にどっぷりつかっているよね。そこで、普段の生活とゲームとをちよつと変わった感覚でつなげてみた。君のゲームライフとどのくらいシンクロしちゃうかな?

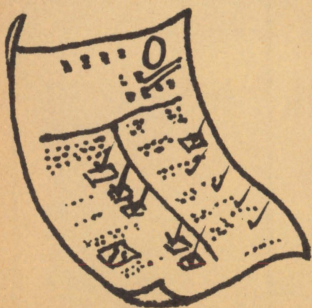


三  
国  
志  
—中原の覇者—  
7月29日発売 ¥6,900



## 三国志—中原の覇者—の 大将講座

人は誰でも大将になりたいという欲望があるようだ。自分の志を通すため、組織を作り運営する。たとえその志が通らなくとも大将として生きることには魅力を感じる。まして男であればなおさらだろう。そのために地盤を整備し、基礎を作り、骨組みを固めていく。あせった行動は禁物だ。人としての器が大きく信頼が厚いことも必要になってくる。通り一辺の道を歩んでいるのではなく、時には道を外れ多くのことを経験することも必要だ。その時、くだらないと思った事が、ゆくゆく大きな何かをやる事のきっかけになるというのはよくある話。興味の湧いた人は多くの本を読み、一風変わった事に注目する事もすすめる。もちろん三国志—中原の覇者—でその雰囲気を感じることだってほしいね。



とうとう明日から試験だ。いつも試験が終わった時は、今度こそ一週間前から試験勉強をやろうって思うんだけど……。今回は相変わらずの一夜漬けだ。明日の課題は、世界史に政経それと数学か。数学は得意だから何とかなとしても、世界史と政経はちょっと根性入れなきゃ。なんて机に向かったものの、今ひとつ気分がのらない。実は今日買ったファミコンカセット三国志—中原の覇者—が気に入って仕方がないんだ。このゲームだったら、世界史や政経にまんざら関係ないこともないし、ちょっとだけやってみようか。まず、おふくろに聞かれないようボリュームを下げて、さあやってみようか。性格診断で武将を決めて、えーと僕は劉備か。じゃ、どういう作戦でいこうか。とりあえず戦争でもやってみようか。あつ。金が足りないのか。じゃ国造りや情報集めでもして時期を待つという。あれ、国造りも情報集めも知力の高い武将の方が、いい働きをするんだ。そうか頭の悪い武将は専門所に通わせて、頭のいい武将を情報集めに任せればいいんだ。それにしても一度にこんなに部下を持つちゃって、〇〇機、〇〇いたしましうか、なんて言われると、照れ臭いな。あれえ、いきなり隣の国が攻めてきちゃったよ。ヤバイなあ。この城は優

秀な武将は情報集めに出して、出来の悪い武将が残ってないんだ。画面が戦闘モードに変わった。ああ、どんどん攻められちゃって……。ああ、やられちゃった。城がひとつ減っちゃったよ。おまけにこの城から情報集めにし、優秀に育てた武将まで消息不明だよ。損したな。まだヨミが浅いんだよね。よし、残りの城はもつとゆっくり、まんべんなく進めたい方がいいな。ヘタな戦争もしないほうがいいな。まず国内を豊かにして安定させて、敵に攻めつらくしよう。それに兵隊や武力も充分に備えなきゃ。もちろん武将の教育も必要だけど、バランスを第一にしないとな。あれ？ もうこんな時間なんだ。わあ、試験勉強！ 試験勉強！ ヤバイな、また赤点になるな。ちなみにこのゲームはこんな時でも記録を残せるから中断しても大丈夫。心おきなく勉強がけようかな。あれ？ ゲームのやりすぎかな。かすんで見えちゃうな。じゃあ目薬でもさして……。うー気持ちいいなあ。ああ、いい気分だ……。うーん、うっ。眠ってしまったのか。僕は。時計は……7時45分。おやあ、こりゃひよつとすると、ごはんを食べてる時間なんじゃないよ、おい！ いってきまあつす！



月



日

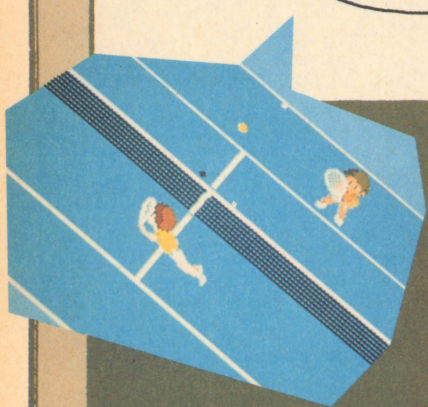
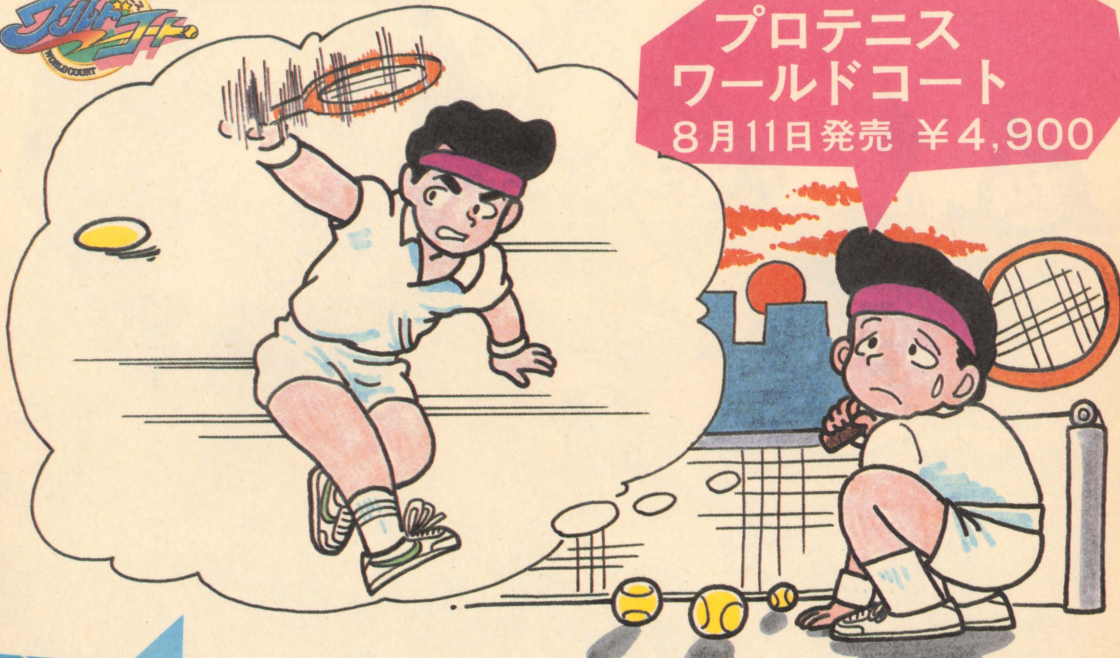
天気







**プロテニス  
ワールドコート**  
8月11日発売 ¥4,900



## プロテニスワールドコート チームワーク講座

人は誰もああしたいこうしたいという夢を持っている。小さなわがままから大きな夢までそれは人それぞれだ。もし自我を通そうとするなら誰かに、ある程度の負担をおってもらわなければならぬ。これを組織的なバランスで考えたのがチームワークだ。この中で必要なのは、相性、勘のよさそして信頼だろう。この信頼は、相互関係ゆえなかなか難しいが努力によって手に入られるものでもある。君は信頼を持たれているだろうか。信頼は求めてばかりではダメだ、与えていかなければ始まらないのだ。少々やつがいたが、何か夢のような物を見つけてしまった人はここを通らないわけにはいかないだろう。それを考える素材のひとつとしてプロテニスワールドコートのダブルスプレイなどはどうだろうか。

今日は恥をかいてしまった。そりや確かに僕は、テニスの話をよくするよ。好きだからね。だけど僕が好きなのはテニスを見ること、やることじゃないんだ。ヘタだつていいじゃないか。日本のプロ野球ファンのどれ位が、まともに野球ができるつていうんだい。あいつら調子に乗って「お前はファミコンが似合いだ」なんて、よく言ってくるよ。ファミコンだつて十分テニス感覚は味わえるゲームなんだ。もっともこれだつたら僕も人並みにできるけどね。バカにした連中にもこのおもしろさはわかつてほしいな。いや、ファミコンよりこのPCEエンジンの方がビジュアル的にアツにうける。プロテニスワールドコート。名前からしてちょっとすごそうだな。通常のシングルスやダブルスもできるんだけど今日はクエストモードをやってみよう。これはロールプレイング風で、魔物が襲ってくる代わりに、テニスプレイヤーが試合を申し込んでくるんだ。もちろんその試合に勝って賞金を集めて、高級テニスグッズを買って。なんていうシナリオがあるんだけど、僕は、テニス武者修行つて感じて使ってるんだ。適当な強さのキャラクターが多いからトレーニングにちょうどいいしね。それに試合を申し込んでくるキャラクターが絶体おかしい!

安全第一のヘルメットをかぶつたり、妙に厚いたらこちくびるで出てきたり、やってくれるよなあ。といって移動してるうちに来た。あ、こいつ強そうだから申し込みを断つちやおう。あれ、なんだ?しかし相手はあつかましいやつだつた。試合が始まっちゃったよ。何だこいつは?お、サーブをしようとかまえたボイス、かっこいいね。こりやボスターになるね。僕もフォームだつたら評判いいんだけどな。このサーブがあせると入らないんだな。そんな時の秘策はレールボールの応援みたいに、「そーれっ!」で打つんだ。これが結構冷静さを導くわけだ。早速「そーれっ!」とおし、入ったあ。おつと甘い球だ!僕つてゲームやって、騒々しいよな。おまけにキャラクターを右に思いっきり動かす時は、ほら、タップを持った手も一緒に動いちゃう。これだけは直しておきたいな。まだばかにされるの目に見えてるな。明日の朝は、ひとつ早起きしてジョギングとラケットの素振りでもしちやおうかな。隠れて練習していつのまにかうまくなるなんてかっこいいしね。それに朝の公園でテニスギヤルとお知り合いになれたりして。よし、テニスやる!

月 日

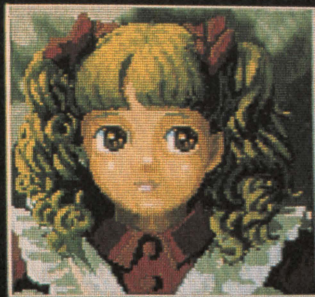
天気





# メルヘンメイズ

ゲームセンターに登場!



メルヘンメイズ  
MARCHEN MAZE



## メルヘンメイズの アイドル講座

アイドルになりたいと思う。別にキンキラの服を着てステージに立つというわけではなく、純粹に人気者になりたいということだ。グループの中で道化役の人が人気者とと言われることが多いが、それだけではない。まわりの人をいい気分にさせることのできる人が人気者だ。話術のうまい人、楽器がプロ並にうまい人、目立ってかわいらしい人とか、ずば抜けた人で、人当たりのいい人だと思ふ。平均的な人というより、何かひとつ秀てた物を持ってる人だろう。これだったら自分は絶対負けられないという自信がその源ではないかと思う。これは天性の物だけでなく努力によって作りあげた物もたくさんあるはずだ。研究してみる価値はあるだろう。ちなみにアリスは本年度のアイドル候補ナンバー1だと思ふのだが、どうだろう?

彼女とたわいもないことでけんかをしてしまった。何となく気まずい帰り道、僕は一人、ゲームセンターをのぞいた。こういう時は、違った環境で新鮮な気持ちでゲームをやるのが気分がスグれるのでは。中は、あいかわらずのうつそうとした雰囲気。息もつかず熱中している人達の回りを僕は何か目新しいゲームがないかと歩き回ってみた。すると、まだ見たことのないきれいな画面をしたゲームに強烈にひかれてしまった。画面からメルヘンメイズの文字が浮かんだ。主人公らしい女の子の顔が、このあいだ見た、あいつの子供の頃の写真に似ている。画面が主人公のアリスという女の子が、一匹のうさぎに頼まれて鏡の中に吸い込まれていった様子を表わす、すぐにゲームが開始された。説明をまったく読まなかったけどステイックで移動をして、二つのボタンで、ジャンプとシャボン玉を撃つというもので、とてもわかりやすかった。細い道の上をアリスの邪魔をするウサギやキノコがやってきた。ジャンプして飛び超すか、シャボン玉でじき飛ばし進むかのどちらかがシャボン玉でシューティング、しかも相手を殺さないでほしいとぼすっていうのも、かわいくなって愛着感じちゃうな。僕は別にロリコンじゃないよ、ただあいつの面影があつて

さ、ユーミンの歌じゃないけど、守ってあげなきゃってさ。おつと、また丸太がいつぱい転がって来た。さあ、うまくジャンプするんだぞ。それっ、うわっ、最後の一本が超せないで乗っちゃった。とどろん押し戻されちゃう。あつ、うさぎが攻撃してきた。アリスピンチ。よし、もう一回ジャンプ。何とかが通りぬけたね。今度はこの面のボスキヤラ、巨大魔女が出て来た。その回りには、小さな魔女がカマキリの幼虫のようにそろそろ出てくる。これはやっかいだな。小さな魔女はジャンプしてれば何とかなるけど、巨大魔女の攻撃は、鋭くてバワフル。アリスもすぐギリギリの所に追いこまれてしまふ。それにアリスのシャボン玉も、ボタンを押し続けてパワーをためて撃たないと、まったく巨大魔女には効かない。体が大きいわりにすばしこいな。よく狙って、発射。あつという間の¥100×6だった。ゲームセンターでの白熱って、部屋でやるのとは、ちよと違うな。それともあのメルヘンメイズのせいかな。かわいいうキャラクターのわりに、結構、難しかったしな。それに特にアリスが、かわいいよね。くどいようだと僕はロリコンじゃない。うん。たぶん、きつと。あいつに電話してみようかな。



月



日

天気

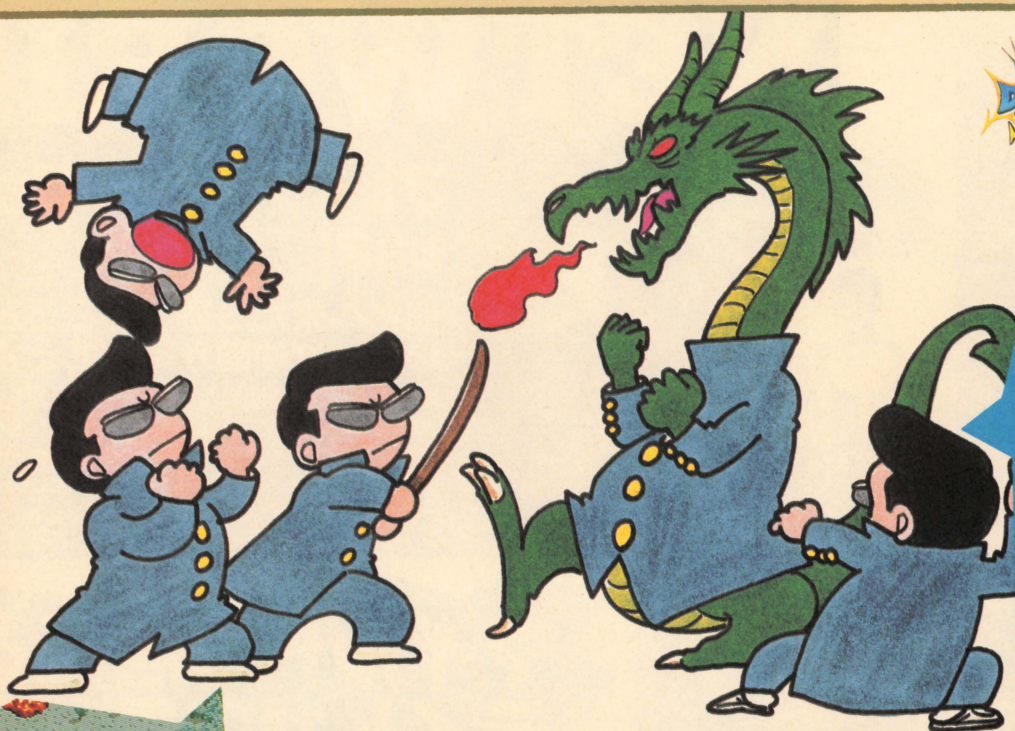






# ドラゴンスピリット

発売日および価格未定



## ドラゴンスピリットのヒーロー講座

ヒーローは力強くて、やさしくて、硬派でなければならぬ……。なんていうのはテレビや映画の話。現実の世界でヒーローと呼ばれる人は、スポーツの試合で貢献したり、交通事故に会いそうな人を助けたりとかどうも偶然性やチャンスといったものが絡むようだ。つまり運とその瞬間の勇気がヒーローへの道かもしれない。運というヤツはどうにもならないが、普段から勇気を持った行動をとるようにはできる。これもつきつめると自信、そして物を見る目はないだろうか。建前の常識の中から真実を見だし、自分の信ずるまま行動するよう心がけるのだ。アムルも自分の信ずるままドラゴンとなって姫を救いに旅立ってははいないか。

強くなりたいと思った。今日から腕立て伏せや腹筋運動、ストレッチングをやって体を鍛えよう……。実は何年かぶりに、とつくみあいのけんかをした。見事な惨敗だった。運動不足と筋力不足が、こんなに露骨に現われるとは、ちよつと考えなくちゃいけない。シユワツネガーやスタローンになろうとは思わないが、今日の借りを返すのに十分だけのパワーは欲しい。体の痛みは消えても、このくやしさは、ちよつと消えない。こういう時は、のべつまくなく敵を倒すシユーティンゲームがいい。となれば、わざわざPCCエンジンを買ってしまった程の僕のお気にいりドラゴンスピリット！僕もアムルじゃないけどドラゴンになりたい。よし、腕立て伏せをやる。それにドラゴンスピリットの舞台の原始時代的雰囲気もいいんだよね。体眠っていた太古の野性の血が燃え上がった。こういうゲームこそ理屈めきでガンガン攻めるべきだね。単純に敵の攻撃をかわしながら、炎を撃ち続け敵を倒していく。もちろん、いろいろなアイテムをとってパワーアップも大切だけどね。このアイテムの取り方で強力な炎にできたり、首の数が増えたり有利な状態になるといいなくて、何となくドラゴンを守りに入りがちになっちゃうけ

ど、これはダメ。男ならやつぱり攻めなくちゃいけない。1度のゲームで、3頭のドラゴンが各3度のダメージまで受けられるから、トータルで9回やられても大丈夫なんだ。強気で行かなくちゃ。さて、また襲ってきた。炎は対地用と対空用があるから、2つのボタンをタイミングよく使う。敵キャラはすくスピードに動くから、動きをよく見て、この辺に動くなっていう予測をして攻撃しないと効率よくいかないんだ。それから敵の撃ってくる火の玉はすくくゆつくりしたスピードで、一見ゆられそうではある。ところが、この火の玉は誘導式になっていて、グスグスしてるとすぐに取り囲まれちゃうよ。こいつは結構、やっかいだから、発射元をなるべく早めに僕はたたくようにしているんだ。こいつは結構、やっかいだから、発射元をなるべく早めに僕はたたくようにしているんだ。火の玉と火の玉の間をすりぬけるコツを覚えるといかないけど、まあ、これは経験を重ねないかな。だけどこのゲームはとつきやすく、飽きさせないゲームだから、みんな自然にどんどんやるだろうね。やつぱり、むしゃくしゃした時はお気に入りゲームをやるのが最高だな。心地良い疲労感もいいね。今日は、このまま寝よう。体を鍛えるのは、じゃ、とりあえず明日からということにして：タハハハ。



月 ★ 日

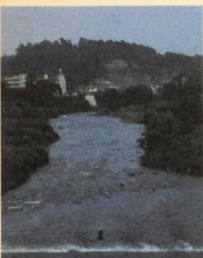
天気





子  
仙台へ行く

# LOCATION NETWORK



## ▲広瀬川

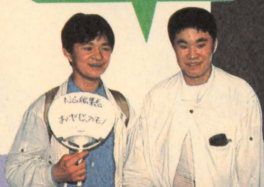
オーイ、おじさあーん、  
アユは釣れるかい？  
青葉城を分けて市街地  
を曲流している。



## ▲伊達政宗公の像

政宗さん、うちのナム  
コットがいろいろお世  
話になって、一度ごあ  
いさつに思ってたの。

ようこそ仙台へ



## ▲仙台案内人

佐々木さんと高橋くん  
今度、また会おうね。



## ▲仙台名物 萩の月

カステラにカスタードクリームの  
組み合わせって、なかなかいいね。

## プレイシティキャロット

仙台店

営業時間 AM10:00 - PM11:00  
☎022-223-8382  
宮城県仙台市中央1-2-3

仙台へ来たら寄ってごらん！  
ゆかいな仲間が待ってるよ。

東北一の大都市仙台は、東京に負けないくら  
いハイセンス、かつ縁に囲まれた街だ。駅前商  
店街には大手メーカーのゲームセンターが建  
ち並び、ゲーム人口も多い。ナムコといえば、  
PC仙台。スペースの広さもキャロット1！  
ゲームマニアの店員がキミを待ってるよ。

## マイルドな店長と ライトな店員たち

ボクたちを見かけたら、  
声をかけてちょうだい。



## ▲PC仙台店の店員さんと常連さん

オーイ、みんな、NGに載るぞ、早く集まれよ。ほら、よっ  
てよって…。

ウホホホ  
ワシが店長タ  
ミンナアツマレ

ここへ来たことにより、何か心に  
残って楽しかった、と思っていただ  
けるお店にしたいですね。店員には、  
言葉より体からにじみ出るあいさつ  
を大切に、お客さんが声をかけや  
すい雰囲気をつくるようしています。  
店員の山形や渡辺なんか、ゲーム  
もうまいです、とどんな話かけて  
ほしいですね。ファイナルラップが  
8シートあった頃  
は、お客さんも店  
長もいっしょにな  
ってワイワイでき  
たから、よかった  
ですよ。隣りに座

るのが高校生であろうが、サラリ  
マンであろうが関係なかったですか  
らね。知らないうちに、いろいろな  
ルールもできたりして、こんなコミ  
ュニケーションのとれるゲームを、  
もっと開発してほしいですね。  
それから、ここはスペースも広い  
ですし、何かゲーム以外の遊びもで  
きないかと考えておりますね。



若生店長



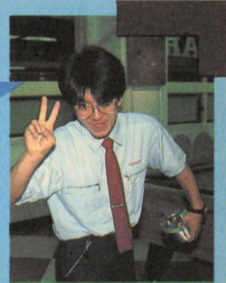
フフッ。俺は仙台の  
ジェームスディーンだ



▲バイトの  
菅松くん

最近の子供は、お金持っているんですよ。俺が「毎月、500円で過すのかよ。」なんて思いながらお店にいくと、小学生が「すいませーん1000円両替してください。」なんてくるの。「なんだコイツ、自分で稼げよな。」なんて思っちゃうもん。俺なんて、一時間働いてやっとな500円ももらえるのにさ。中には、渡辺くんみたいに、ここで稼いだお金をほとんど、ここで使うというわけのわからない人もいますけど(笑)。お金を使ってくれるのはうれしいけど、あまり無駄使いしないでほしいですね。そういえば、ファイナルラップに10万円使ったっていうすごいものいたな。常連の子ですけどね。常連の子のゲームにかける情熱はすごいんですよ。渡辺なんかも、やさしい顔してるけど、ゲーム中は怖くて近づけないですからね(笑)。

よっ、灰皿に、  
ガム、捨てるなよ。  
ゴミはゴミ箱に!



バイトの鈴木くん

## ▼ナムコグッズ販売コーナー

物販用ナムコグッズが多いというのも、PC仙台店の特徴。取材日は、ちょうどNGの配布日でもあった。季刊の頃は、100人くらいの行列ができたとか。うーん、悩むS子。



NGもらうよおー。今月は何が  
載ってるかな? ヒエ~~~~!!  
なんだこのS子、目がたれてる。

## ▼電話ボックス

中で愛想よく手をふっているのが、アルバイトの渡辺くん。お店が広いから電話が鳴っても聞こえないので、鳴るとフラッシュが光るしくみになっている。さすがだねえー。



## ▲ファイナルラップ

8シートそろっていた時も、たくさんの人か順番を待っていた。4シートになっても人気は落ちないが、8シートは楽しかったね。

俺よりうまいな、  
これは、許さん!

ゲーム名	種別	名前	店番	備考
SPREAN	1/6	RV	376.900	全額7/7
SPREAN	1/4	I Z	505.600	全額7/7
SPREAN	1/6	B W	882.450	全額7/7
SPREAN	1/6	BEE	1683.680	全額7/7
SPREAN	1/6	B	4561500	8-4
SP2: AM 3V	1/6		40,000,000	全額7/7
SPREAN 1/2	1/6		2244.020	全額7/7
SPREAN 1/2	1/6		80110	全額7/7
SPREAN 1/2	1/6		419400	全額7/7

## ▲ハイスコアボード

ここのハイスコアも巣鴨店と同じように、ゲーム達の注目度が高い。スプリューというサークルの連中は、すごいね。店員の渡辺くんの名前も出ている。K・Wがそうよ。



## ▲店員のお客さんいじめ?

新入社員の有賀さん、ゲームがよくわからない。「お客さん、ここはどうするの」教えないとぶっちゃうゾー!!

## ▶エレメカ機 Mr.プロレス

あらあー、なつかしのMr.プロレスじゃないの。S子が入社したころ、出たんだよね。新入社員研修の時、よくPC新宿店でやったなあ。今は、どこへ行っても見られないと思っていたのに、こんな所で会えるなんてえー。



## PC仙台で出会った さわやかNGファン



森くんが描いてくれたS子のイラスト。

・PC仙台店について、  
「俺がまだ中学二年生の頃、ゲームセンターの中が一番きつとしていたのが、こなんですよ。スペースが広くてね。ここへくると、ああ、キャロットだあって思った。今は、他のゲームセンターもナムコにならってきれいになったけど。でも、キャロットはやっぱりいいですよ。」

S子さん、ガンバ!  
応援してるからねっ。



取材を終えて帰ろうとした時、一人の少年がNGをもらいにきた。季刊のころからのNGファンだという。絵を描くことが好きで、今はコンピュータで変わる看板を作っているらしい。東京に戻る間際に、S子のイラストを描いて持ってきてくれたけど、あの時の元気よさはなかなかイカしたわね。よし、がんばろうと素直に思った単純なS子でした。



# NG ファン アンケート

## つぎの質問にお答え下さい。

- ①今月のNGで面白いものを1つ選び、その理由を書いてください。
- ②今月号のNGでつまらないものを1つ選び、その理由を書いてください。
- ③あなたがいつも通っているゲームセンターのことを、教えて。(S子)  
アンケートに答えてくださった人の中から、抽選で次の商品をプレゼントします(メ切9/5)宛先 NG編集室ファンアンケート係
- ①源平討魔伝ポスター(10名)②ペラボーマンカセットレーベル(10名)③バックマニア下敷(30枚)④ギャラガ'88下敷(30枚)

子供時代は今も昔も  
もったいないのさ

物が豊かになり、無くしたらまたすぐ買えばよいという軽い時代だから、今の子供は、もったいない、という感覚を知らないといわれる。

でも、別に知らないわけじゃないんだよね。だって、5・6合併号のアンケート結果を見ると、88人中86人が、もったいないから食べる、という答えだったもん。子供の頃のほうが、おごっかいにも制限があるし、それなりに、買ったものを大事にして味わっていた気もするしね。

でも、ふたにくっついたアイスと紙のふたがミックスした絶妙な味を楽しんでいる人がこんなにいたなんて、クックック。うれしくなるね。

一度で二度おいしい  
これが通のやり方だ

△岐阜県 エッグマン君の場合  
ちよーどところ半分のやつなんかベツトリとふたにくっついていて、が、そいつをベロツとなめてから、その後本体を食いはじめる。これこそカップアイスを食べる時の作法だ。オマケに、なめてきれいにした後は、そのふたでメンコをすることができののだ。いっぺんで2度おいしいやつです。

そもそも、うちは、ふたについたアイスをなめずにゴミ箱へすてちゃうと、アリンコ達がたかってきて、うちの力カ様におこられてしまうので、わが家の者はみーんなきれいになめちゃうのです。

△相模原市 石川良平くんの場合  
・カップアイスのふたの開け方の極意を教えよう。

それは、ただひとつ。フタを開ける時は、食べたい気持ちをガマンして、ゆっくり開けることです。急いで開けるとふたにたくさん、アイスがついてしまいます。

Yes 98%  
No 2%

## ファンアンケート 結果報告

NG5・6合併号より  
カップアイスのふたにくっついたアイスをなめて、とったことがあるかしら？

みたなあ

ホラ、こんなものも  
食べたことがあるね？

- ・ショートケーキのセロファン
  - ・蒸しパンの下にしている紙
  - ・ポテトチップスの袋の塩
  - ・ハンバーガーのつつみ紙
  - ・溶けかけたチョコトレートの銀紙
  - ・肉まんの下に敷いてある紙
  - ・マドレーヌの銀紙
  - ・カマボコの板
  - ・駅弁のふたのこはんつぶ
  - ・盛りそばのつゆ
- 身に覚えのあるものばかりでしょ。もうちょっと食べたいという気持ちと、そのものを100パーセント味わっちゃおうというこの感覚。こんなところ遊びの原点があるんじゃないかしらね？ でも、人前でやるのはやめてよね。こっそりやるのがいいんだからさ。








月刊NG 8月号

昭和63年8月1日発行  
(毎月1回1日発行)

発行 株式会社ナムコ  
NG編集室

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5  
☎ 03-756-2311(代)

 <p>はじめてまして、私、カメラマンのミズノと申します。実は私の使いの聖人なんです。いえ、たいした事はありませんよ。(ミズノ)</p>	 <p>素顔が載って、イラストが似ていないってみんなが言うので描き直してもらった。でもちよとコレ、ひどいんじゃない？(S子)</p>	 <p>やノ(ハベてつ)</p>	 <p>フロ野球も、もう中盤にはいつてきたバベ。ひいきのチームは今年も下位にいるバベ。たしろノ(ハベてつ)</p>	 <p>いよいよ夏休み。でもみんなの生活は塾で忙しいんじゃないの？ダメダメ遊ばないか。夏は遊ぶためにあるんだからね。(ワニ)</p>	<p>FROM STAFF</p>
---	---	---	---	---	-------------------



## 修理の仕事をしてて 名人と言われるように なったんですよ

とうとう河野名人がこのコラムに登場します。多くの神話を築いている名人の、あの頃、この頃、をたっぴりと聞いてみました。最近は何か一段と忙しそうできて、これは何かあると思うのですがどうでしょうか？



## 河野名人

MEIZIN KOHNO

### ゲームが完全に 生活の一部でした

あつ、おひさしぶり！ そんな感じすらうける河野名人の登場です。まず始めに、なぜこんなにゲームがうまくって、名人と言われるまでにうったかを教えてください。

「では、僕のナムコへの道を話さなければならぬ。僕はもともとピンボールが好きで、それがきっかけとなって16歳の時から鹿児島県の山形屋というデパートのゲームセンターでアルバイトをしてたんですよ。このデパートは僕の母が働いて、その関係で入りました。まさかここがナムコの前身の中村製作所が経営していたとは……」

運命でした。この頃はF1とかシューターウェイなんかがあって、この辺りだったらいつもバーフェクトだった。そんな腕を買われて、アルバイトから社員になってしまいました。最初の勤務地は広島でした。ここに2年いて、次が横浜のサービスセンターだったんですよ。」

あそこでは、確かゲームの修理関係をやったんですよ。修理のために一日中、ゲーム機をいじってるからそれそれ自然とうまくなっちゃったんです。まあここが河野名人、誕生の地でしょうね。ゲームをするというより、完全に生活の一部だったんです。やっぱり、このくらいじゃないかといふと名人にはなれないんじゃないですか。なんちゃってね。その後PSプロジェクトというナムコットの前身の部署に入って今に至ります。



「普通の子供でした。仮面ライダー……ってやってたり、宇宙エースにあこがれたりね。そうそう、ああいうヒーロー物のソノシートだったらいっぱい持ってた。今でもかなりこだわった趣味は持ってるんですか。」

「趣味……昔はお金を貯める事でした。20歳までに300万円を貯めようと思ってたけど……いやあ、パソコンとか、車を買って使っちゃった。」

「それで今は？」

「実は仲々、スポーツマンでね、ナムコの野球部（ベンチを守っているらしい）に入ったり、テニススクールにも通ってるんですよ。それとカメラも結構いじりますよ。」

「さすが、多趣味。パソコンの方はどうですか。」

### ■ ■ ■ これからのMSX おもしろいですよ！

「話が変わりまして最近の、仕事の方はどうですか。何か新しいことをやっていないとか。」

「別に新しいってことじゃないんですけど、今MSXに力を入れてるんですよ。自分で言うのも何ですけど、

これからのMSXはおもしろいですよ。特にFM音源、SRAMに対応できるようにします。さらに毎年平均6本以上は出していきますから、バッチリ期待してくださいね。ただし今年はいくつか時間が残らないので3本ぐらいは勘弁してくださいね。」

「すこし意気込みですね。ここまで話してくれたら、具体的な製品名も教えてくださいませんか？」

「内緒ですよ。まず第一弾が『インスターの復活』でこれは9月頃かな。業務用の完璧移植ですから、すごいんですよ。続いて、あの『ゼビウス』。この場合は完璧移植+アルファの予定ですよ。もう一段と面白くなっちゃってますから。その他にテニスマスやドライブ物（F1?）も企画してあります。わあ、こんなに話してよかったですよ。責任は持ちませんが、大丈夫ですよ。責任は持ちませんが、最近のMSXソフトには河野名人の名前が入ってるって本当ですか？」

「そうですね。いろいろなMSXソフトに参加してますから、ぜひ調べて下さい。あ、それからナムコニュースのスタッフのイラストも僕、描いてるんですよ。多方面に進出する河野をよろしく。」

「相変わらず元気一杯の河野名人でした。これからはMSXに注目しちゃおう。なんて言っちゃったってあの河野名人が乗り出してるんだもん。ああ、またお小使が大変だ！」

河野さんから、

MSXソフトの  
プレゼント！

●MSXソフトを1名様に/  
宛先は〒146 東京都大田区多摩  
川2-8-5 株ナムコNG編集室まで





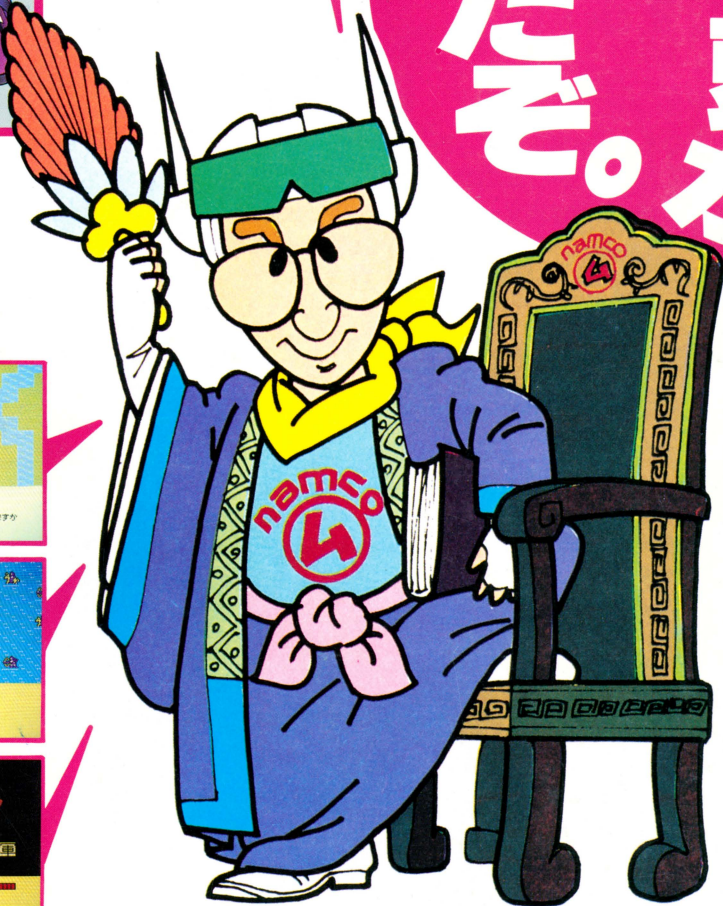
武力だけでは生き残れないのがこのゲームのポイントです、ハイ。たとえば、戦いばかりに気を取られ、自分の国の統治を忘れていると部下たちが反乱を起したり。キミの武將としての腕がいろいろ要求される。『三国志』だけの工夫がいっぱいありますぞ。



待すすだ頭が  
つてたぞ。

いま、ボクたち頭脳派の野望は広大な中国へ飛ぶ

私1号も、こんなスケールのシミュレーション・ウォーゲームははじめてです、ハイ。舞台は、野望うすまく漢王朝末期の中国。そこに、知性を備えた英雄のキミが登場し、個性あふれる武將200余名を自由にあやつって全土を統一するというわけ。これまでのシミュレーションゲームにない大迫力ですぞ。



有能な敵の武將を味方にしたり、いろんなかけひきも戦いのひとつです。やがて大將どうしの一騎打ちが勝敗を決めるなど、思いもよらない展開が待っていますぞ。



※このゲームは、シャープのC-1テレビでは、プレイできません。

頭の奥で興奮する、シミュレーションゲームの決定版  
バッテリーバックアップによるコンティニュープレイもOK。



中原の覇者



「遊び」をクリエイトする  
株式会社ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5

© NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.

JCS1021

※ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。  
株式会社ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。



新発売 7月29日  
¥6,900



namcot  
愛と正義と読者のために  
PRODUCED BY  
namcot

ナムコ隊情報

人は、私を  
秀才のナムコ隊1号と呼びます。

私は年齢21歳のA型。出身はロンドンで、マサチューセッツ工科大学を卒業しました。アインシュタイン先生を尊敬し、趣味といえば読書。得意とするゲームは、もちろんロールプレイングゲームです。

真ん中が  
1号です。